Абаллин (Aballin)

CLIMATE/TERRAIN:	Умеренный или тропический/глухомань или подземелья
FREQUENCY:	Необычный
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Средний (9)
TREASURE:	I
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1-4
ARMOR CLASS:	4
MOVEMENT:	6, Sw 15
HIT DICE:	3
THACO:	17
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	Особое
SPECIAL ATTACKS:	Топит
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	L (10')
MORALE:	Очень стойкий (14)
LEVEL/XP VALUE:	270

Также известные как живая вода, абаллины – это жидкие монстры, обволакивающие и утапливающие существ, достаточно несчастливых для того, чтобы забрести в пределы их досягаемости.

В пассивном состоянии абаллины выглядят большими лужами как будто обычной воды, лишенными рыбы и прочей живности. Однако заглянув в абаллина, можно часто увидеть монеты, украшения или иные металлические предметы, оставшиеся от прошлых жертв монстра, покоящиеся под поверхностью воды и явно ждущие, чтобы их кто-нибудь достал! Хотя абаллины напоминают стихийных существ воды, на самом деле они состоят из слабой кислоты, которая примерно за три недели разъедает органику, оставляя вещи, изготовленные из металла. По этой причине заклинания типа «подводного дыхания» совершенно не помогают выжить тонущим в абаллине.

Сражение: В пассивном состоянии абаллин неотличим от пресной воды, и ему нельзя повредить тем, что не может повредить воде. Такая безобидная внешность часто приводит к тому, что потенциальная добыча пытается глотнуть освежающей влаги, или просто идет сквозь монстра, или тянется за искушающими сокровищами. Любое из этих действий пробуждает абаллина к атаке, и он мгновенно изменяет свою молекулярную структуру в студенистые ложноножки, которыми он хлещет, стремясь оплести жертву. Если бросок атаки абаллина будет успешным, он утащит внутрь себя существо размером с человека или меньше, где оно начнет задыхаться.

Находясь в студенистом состоянии, абаллин становится уязвим для атак дробящим оружием (тип B) с зачарованием +1 или выше. Режущее оружие (тип S) в любом случае на него не действует, и вместо этого с вероятностью 25% попадет по удерживаемой внутри абаллина жертве.

У абаллинов иммунитет к огню, холоду, электричеству, яду и параличу. Заклинание «превратить воду в пыль» заставляет абаллина сделать спас-бросок от смерти – неудача означает гибель Заклинание «понизить уровень воды» вынудит его сделать спас-бросок от заклинания или немедленно выпустить жертву.

Глаз у абаллинов нет. Вместо этого они отслеживают жертв по запаху и колебаниям. По этой причине у них иммунитет ко всем заклинаниям и атакам, влияющим

на зрение или действующим на существо посредством зрения. Сюда относятся «невидимость», «цветные брызги», «гипнотический узор», большинство иллюзий, «очарование огня», «слепота», «мерцание» и многие другие.

Ареал/Общество: Хотя иногда их видели под открытым небом маскирующимися под лужи, небольшие прудики или фонтаны – а иногда даже сточную канаву – чаще всего абаллины встречаются в сырых пещерах, где вдоволь воды, что позволяет им смешиваться с окружением. Находясь в стихии воды, монстр обладает естественной невидимостью, и потому предпочитает покоиться в мелких прудах или иных небольших водоемах.

Абаллин способен двигаться сквозь воду с потрясающей скоростью, и иногда пересекает озера, реки или потоки в поисках пищи. Он может также медленно двигаться по земле, «сочась» или с усилием вытягивая свои студенистые ложноножки и подтягиваясь вперед, почти как слизняк. И подобно слизнякам, абаллин оставляет за собой слабо различимый слизистый след, когда путешествует по суше. Из-за своего наполовину жидкого состояния, он не может преодолевать склоны круче 30 градусов.

Абаллины встречаются либо поодиночке, либо семьями до четырех особей. Супружеские пары иногда действуют как единое существо с удвоенным размером и HD, особенно, если рядом есть детеныши.

Экология: Иногда эти монстры оказываются полезны, когда надо снизить популяцию других вредителей или растений, встречающихся поблизости от воды или в воде. Также они выполняют роль падальщиков, переваривая любые останки, на которые набредут во время своих странствий.

Ачайерай (Acaierai)

CLIMATE/TERRAIN:	Под землей
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Небольшие стаи
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Средний (8-10)
TREASURE:	F
ALIGNMENT:	Хаотично-злой
NO. APPEARING:	1d8
ARMOR CLASS:	Тело 8, ноги -1
MOVEMENT:	18
HIT DICE:	Тело 40 hp, ноги – по 15 hp
THACO:	17 (когтями)/11 (клювом)
NO. OF ATTACKS:	3
DAMAGE/ATTACKS:	31d8/1d8/1d10
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Токсичный дым
MAGIC RESISTANCE:	35%
SIZE:	H (рост 15’)
MORALE:	Особое
LEVEL/XP VALUE:	2,000

Тело ачайерая выглядит как огромная шарообразная голова с мощным клювом, перистым гребешком и обрубками крыльев. Из нижней стороны выходят четыре металлических ноги, каждая длиной 8-9 футов, оканчивающихся сильными когтистыми лапами. Ноги цвета серо-голубого металла, голова-тело тусклого малинового с пятнами темно-красного. Хохолок может быть практически любого цвета, но чаще всего огненно-красный.

Сражение: Птицеподобный ачайерай атакует бесстрашно, если их стая, то проверка морали никогда не требуется. Однако одиночки попробуют удрать, если утратят ногу. Несмотря на свою бескрылость, ачайерай часто может оторваться от преследователей благодаря своей скорости.

Убить его могут только нанесенные мягкому и уязвимому телу повреждения. Ногу можно отрубить, если атаковать режущим (тип S) оружием, нанеся одним ударом не менее 15 повреждений. Несколько атак любого типа с суммарным повреждением 15 или больше по одной ноге сделают ее недействующей, но не отрубят. Атаки по области нанесут повреждения всем ногам в области поражения, только если ачайерай провалит спас-бросок против атаки. Утрата одной ноги на скорости не сказывается, но утрата двух снизит скорость вдвое.

Если ачайерай потеряет три ноги или получит иные тяжелые ранения, он окутается сферическим облаком ядовитого черного дыма радиусом приблизительно 10 футов. Все существа (кроме ачайерая), оказавшиеся в облаке, получают 2d6 повреждений и должны сделать спас-бросок от яда, иначе утратят рассудок (отыгрывается как заклинание «слабоумие»). В последовавшем замешательстве раненная птица попытается удрать, ползя со скоростью 2, если осталась без трех ног. Раненная нога полностью излечивается через день или два, но иными регенеративными силами эти птицы не обладают, а потому отрубленная нога не отрастет.

Стая ачайераев атакует организованно, часто нападая сперва на тех противников, кого полагают наиболее опасными. Одновременно одного противника размером с человека (размер M) могут атаковать не больше двух птиц. Противники же человеческих размеров и меньше, как правило, не могут атаковать тело ачайерая, потому что не

дотягиваются. Аналогично, птица не может обычно атаковать таких противников клювом и вместо этого сражается двумя лапами.

Ареал/Общество: Сии гнусные птицы происходят с какого-то стародавнего инфернального нижнего плана. Вся раса была призвана на Первичный Материальный план давным-давно для каких-то давно позабытых злых целей, и сейчас ни на одном другом известном плане не осталось ни одного ачайерая. Хотя они не способны размножаться на этом плане, но у них необычайно долгая продолжительность жизни, а потому остатки первоначальных стай все еще существуют. Эти существа скитаются в темных неисследованных местах под землей, нападая на всякого встречного, возможно, до сих пор стремясь выполнить приказ своих давно умерших вызывателей.

Ачайераи почти всегда встречаются под землей, за исключением редких встреч ночью, когда они могут отправиться в тенистые области входа в их большие пещерные комплексы. Они часто используют пещеру с несколькими маленькими комнатами для гнездований. Пускай давно утратившие детородность, эти птицы выбирают партнеров на всю жизнь, и будут атаковать с большой яростью (+2 к попаданию), если возникнет угроза их партнеру или гнезду.

Несмотря на то, что они организованы в небольшие стаи и семейные пары, настоящего общества у ачайераев нет, и в трудные времена они примутся за своих, убивая и пожирая самого слабого в стае. Таким образом, если встречен одинокий ачайерай, часто (40%) им будет птица, утратившая одну и более ног, и потому опасающаяся оставаться со своими.

Редко (10%) у стаи будет «вожак» исключительных размеров и способностей. У этих особей 60 hp для тела и по 25 hp для каждой ноги. У них +2 к попаданию и повреждению и могут применять свой ядовитый дым до четырех раз в день.

Экология: Ачайераи настоящие хищники, жрущие только мясо, хотя совершенно непривередливые в том, что касается свежести этого мяса. Из-за своих размеров они должны пожирать огромное количество мяса каждый день, и в случае нужды станут есть падаль или займутся каннибализмом. Подземные расы, вроде драу и глубинных гномов, чьи деревни и стада выжираются стаями прожорливых ачайераев, бояться их и охотятся на них. Области в непосредственной близости от этих прожорливых существ, как правило, будут вычищены от всех живых существ.

Клейковик (Adherer)

CLIMATE/TERRAIN:	Умеренные леса
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Стая
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Полу- (2-4)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Законно-злой
NO. APPEARING:	1d4
ARMOR CLASS:	3
MOVEMENT:	9
HIT DICE:	4
THACO:	17
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d3
SPECIAL ATTACKS:	Приклеивание
SPECIAL DEFENSES:	Приклеивание
MAGIC RESISTANCE:	Особое
SIZE:	М (рост 5'-6')
MORALE:	Стойкий (12)
LEVEL/XP VALUE:	650

На первый взгляд клейковик напоминает мумию своими похожими на грязные бинты складками не совсем белой кожи. Отличить клейковика от мумии можно по сопутствующему ему кислому вязкому запаху. Источник этого запаха – смолистые выделения с клейкими свойствами, постоянно выступающие из пор на коже клейковика.

Сражение: Обычная форма атаки клейковика – ждать жертву в засаде, обычно накрыв свое липкое тело веточками и листьями, чтобы слиться с окружающей средой. Благодаря умению клейковика маскироваться его жертвы получают штраф -4 к броскам ошеломления. Однако он настолько привык полагаться на то, что застигает жертвы врасплох, что если его заметят до того, как клейковик набросится на жертву, то с вероятностью 40% он удерет.

Замаскированный клейковик бросается на ближайшую жертву и пытается приклеиться к ней при помощи клейкой смолы, покрывающей все его тело. Приклеившись, клейковик будет пинаться, лягаться и, если возможно, душить жертву. Если товарищи жертвы нападут на клейковика, он попытается выставить жертву живым щитом между собой и атакующими.

Благодаря выделениям клейковика все режущее или дробящее (типы S и B) оружие увязает на его теле, причиняя только половину повреждения. Колющее оружие (тип P) наносит полные повреждения, но чтобы его высвободить требуется весь следующий раунд. Клей столь силен, что оторваться можно лишь при Силе 22, но ослабить склейку может огонь, кипящие жидкости или собственные выделения клейковика. Кипящие жидкости ослабят клейкий эффект выделений на один раунд, во время которого вырваться можно при Силе 12. Спустя этот раунд, смола возвращает себе полную силу.

Огнеопасная природа выделений клейковика делает его особо уязвимым к огненным атакам. От обычного огня он получает полные повреждения (без всяких бросков). Любой тип волшебного огня требует спас-броска от заклинаний, успех означает, что клейковик получает обычные повреждения, неудача – двойные повреждения.

Несмотря на внешнюю схожесть с мумией, клейковик – не нежить, а потому не может быть изгнан жрецом или паладином. У клейковиков иммунитет ко всем заклинаниям первого круга и обычным снарядам.

Ареал/Общество: Клейковики существа территориальные, жить предпочитают в неглубоких пещерах, как в одиночку, так и небольшими группами. Вожаков в стаях не бывает – каждое существо руководствуется собственными инстинктами.

Независимо от того, живет ли клейковик вместе с сородичами или один, в его жилище всегда будет обитать как минимум один большой паук. Похоже, клейковики могут телепатически общаться с арахнидами и будут часто сотрудничать с ними в поимке добычи. Паучьи сети особо нравятся клейковикам как часть своей маскировки. Клейковики никогда не нападают ни на каких пауков.

Логово клейковика как правило чистое, поскольку все, кроме камней, прилипает к его телу. Существо может по желанию высвобождать приклеившиеся к телу предметы, вырабатывая растворитель для клейкой смолы. Обычно клейковики прячут свои сокровища в куче гниющих растений внутри логова или поблизости от него.

Экология: Клейковики не размножаются подобно млекопитающим или рептилиям. Мудрецы предполагают, что клейковик просто делится надвое, если в окрестностях достаточно добычи, чтобы прокормить еще одну особь. Обычная продолжительность жизни клейковика 35 лет.

Все попытки использовать выделения клейковиков для изготовления зелий, клеев или иных предметов провалились. Жидкость утрачивает свою клеящую силу через 12 часов после смерти существа, и до сих пор не найдено никаких магических или научных средств, чтобы предотвратить или хотя бы замедлить ее выдыхание.

Алгоид (Algoid)

CLIMATE/TERRAIN:	Умеренные болота
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Стая
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Полу- (2-4)
TREASURE:	D (x0,5)
ALIGNMENT:	Хаотично-нейтральный
NO. APPEARING:	1-6
ARMOR CLASS:	5
MOVEMENT:	6
HIT DICE:	5
THAC0:	15
NO. OF ATTACKS:	2
DAMAGE/ATTACKS:	1d10/1d10
SPECIAL ATTACKS:	Оглушает
SPECIAL DEFENSES:	Неуязвим для оружия P и S с зачарованием меньше +2
MAGIC RESISTANCE:	См. ниже
SIZE:	M (рост 5’-7')
MORALE:	Стойкий (11)
LEVEL/XP VALUE:	420

Алгоиды выглядят примитивными гуманоидами с зеленой кожей и грубыми чертами, иногда их при первом взгляде путают с троллями. Однако они вообще не относятся к животным – они колонии разумных водорослей (algae), которые, организовавшись в эту форму, обрели подвижность.

Высота алгоида колеблется от 5 до 7 футов, в зависимости от того, как много отдельных клеток объединились в него. Аналогично вес будет колебаться от 115 до 250 фунтов.

Сражение: Алгоид атакует двумя большими «кулаками», молотя сверху вниз. Каждый кулак причиняет 1d10 повреждений. Вдобавок при броске 19 или 20 алгоид причиняет максимальные повреждения (10) и оглушает жертву на 1d4 раунда. Режущее и колющее оружие (типы S и P) причиняет алгоиду вред, только если у оружия магическая премия +2 или выше, но и в этом случае наносится лишь половина обычных повреждений. Дробящее оружие (тип B), даже неволшебное, наносит обычные повреждения.

Алгоиды обладают эмпатической связью с ивами, черными дубами, кипарисами и другими водолюбивыми деревьями. С помощью этой связи они могут контролировать 1 или 2 дерева, которые заставляют напасть на партию. Деревья обладают скоростью 3, атакуют дважды в раунд, нанося 1d10 повреждений. THAC0 зависит от размеров, но никогда не бывает меньше 15. Огненные и электрические атаки, что магические, что нет, алгоиду вреда не причиняют.

Заклинания «понизить уровень воды», «разделить воды» и «уничтожить воду» причиняют каждое по 1d6 повреждений за уровень заклинателя (максимум 10d6). Все прочие заклинания воздействуют на алгоида как обычно.

Ареал/Общество: Алгоиды должны жить возле какой-нибудь воды. Воде необязательно быть проточной, хотя предпочтение и отдается медленным ручьям и рекам. Пресной ей также быть необязательно. Некоторые из наиболее успешных колоний алгоидов встречались в речных дельтах, одинаково хорошо перенося соленую и пресную воду.

Сознание и структура алгоида – это сознание и структура улья. Иерархии в обществе алгоидов не существует. Как правило, алгоиды не принимают гуманоидные

очертания, пока не почувствуют угрозу или не захотят двигаться. Гуманоидная форма образуется соединением с ближайшими соседними клетками до тех пор, пока не получится мобильное образование. Если колония достаточно велика, чтобы сформировать больше одного «тела», клетки не всегда будут группироваться по одинаковой схеме. Скажем, сегодня клетка может быть частью гуманоида в 250 фунтов, а завтра – частью другого гуманоида в 170 фунтов.

Экология: Поскольку алгоид растение, то его обмен веществ зависит от фотосинтеза. Крупные колонии предпочитают расти в теплой солоноватой воде, но могут процветать и в более холодной воде. Без естественного света алгоиды не могут выжить дольше нескольких дней. Страдая от нехватки света, они меняют цвет от зеленого до темно-зеленого, а потом почти черного. Мертвые алгоиды совершенно черные. Такая смерть аналогична умиранию от голода млекопитающего, и ни одно существо доброго мировоззрения не должно так поступать с алгоидом.

Жрецы и алхимики ценят черных алгоидов, поскольку их можно истолочь в порошок, который используется при производстве мазей и как ингредиент, заменяющий золотую руду. Погибшие в бою и оставленные в темноте алгоиды не чернеют, а просто гниют как любые другие растения.

Пурпурный алгоид

Гораздо более редкая разновидность алгоида, пурпурный алгоид встречается только в арктическом климате, питаясь непосредственно от снега и льда и ограниченного освещения. Они не могут контролировать деревья, как их кузены из умеренных широт, но могут общаться с небольшими морскими ракообразными. Алгоиды часто используют рачков, чтобы приманить рыбацкие лодки к себе, затем подплывают под судно и пробивают в обшивке одну или больше дыр. Потом алгоид позволяет рачкам пировать на трупах, пока сам он поглощает деревянные части лодки.

Если пурпурный алгоид умирает от нехватки света, он не чернеет. Вместо этого он становится прозрачно-голубым. Если истолочь такого алгоида в порошок, то можно использовать его как краситель для ткани.

Аль-мираж (Al-mi'raj)

CLIMATE/TERRAIN:	Умеренные леса, холмы и пастбища
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Стадо
ACTIVITY CYCLE:	Дневной
DIET:	Травоядный
INTELLIGENCE:	Животный (1)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Хаотично-нейтральный
NO. APPEARING:	2-20
ARMOR CLASS:	6
MOVEMENT:	18
HIT DICE:	1
THACO:	19
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d4
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Телепортация, иммунитет к яду
MAGIC RESISTANCE:	25%
SIZE:	S (рост в холке 3')
MORALE:	Фанатик (17-18)
LEVEL/XP VALUE:	Обычный 65 Психический 420

Аль-миражи существа довольно глупые, но из-за своей непредсказуемой натуры потенциально опасные. Напоминают они крупных кроликов с длинным мягким мехом. Изо лба торчит единственный черный рог, длиной от одного до двух футов и завитый в спираль, как у единорога. Хотя у большинства аль-миражей мех желтый, попадались белые, розовые и даже светло-зеленые экземпляры.

Хотя происхождение аль-миражей неизвестно, они могут оказаться примером неудачного «научного» проекта криннских гномов, хотя сами они встречаются на многих мирах. Гномы часто держат их в качестве питомцев, и al-mi'raj на древнем гномьем диалекте означает «эксперимент семьдесят два».

Сражение: Подобно обычным кроликам, аль-миражи довольно пугливы. Только вместо того, чтобы ускакать прочь при угрозе, они становятся агрессивными и свирепыми. Они прыгают на угрожающего чужака, пытаясь пырнуть его рогом.

Также аль-миражи могут телепортироваться на небольшие расстояния, заслужив этим прозвище «мерцающих заек». Стремясь избежать нападения, они мерцают взад и вперед как будто без всякого плана. Аль-мираж возникает примерно в 3 футах от обидчика и немедленно прыгает в атаку. Аль-мираж телепортируется при выпадении на шестиграннике 4 или больше. Чтобы определить, где он возникнет, бросьте восьмигранник: 1 – перед противником, 2 – слева спереди, 3 – слева, 4 – слева сзади, 5 – прямо сзади, 6 – справа сзади, 7 – справа, 8 – справа спереди.

Из-за каприза их происхождения некоторые взрослые – около 10% - обладают психическими способностями. Если аль-мираж сидит спокойно вместо того, чтобы наскакивать на противника, он наверняка психически одарен. Почти всегда он использует свои силы в следующем порядке: «контроль света», чтобы заставить небеса потемнеть, «контроль ветра», чтобы задул ветер, «левитация», чтобы подняться в воздух, и «колебание молекул», чтобы разогреть и поджечь предметы. Затем он применит «телекинез», чтобы швыряться камнями, «контроль пламени», чтобы перемещать пожар и «детонацию», чтобы взорвать оружие и доспехи. Левитирующий аль-мираж использует

«контроль ветра», чтобы летать туда-сюда со светящимися красным глазами, пока изводит своего противника. Если атаковать его физически, он попробует «умерцать».

Псионические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSPs
3	1/2/5	MT/M-	10	250

Силы:

*Психокинез – Науки: *телекинез, детонация.* Посвящения: *контроль огня, контроль света, контроль ветра, левитация, колебание молекул*.

Ареал/Общество: Пока аль-миражей не трогают, они живут откровенно мирной жизнью. Они мигрируют по пастбищам и лесам, поедая всевозможные растения. Из логова, как правило, расположенные над землей гнезда из меха, травы и веточек. Аль-миражи из одного стада стремятся строить гнезда в близком соседстве.

Во время весеннего брачного сезона самцы «бьются на турнирах» рогами, состязаясь за благосклонность самок. Примерно через два месяца после спаривания самка приносит помет в 2d6 миленьких хорошеньких детенышей с шишками в том месте, где в будущем отрастут рога. Полностью взрослым аль-мираж становится где-то через год.

Псионические аль-миражи, иногда называемые «зайками Бездны», развивают свои силы во взрослом возрасте. За исключением тех случаев, когда на стадо нападают, они во всем ведут себя как обычные аль-миражи.

Экология: Поскольку размножаются они очень быстро, аль-миражи могут стать проблемой в любой местности, где мало природных хищников. Они могут выжрать всю природную растительность или уничтожить целые поля с посевами. Зоны их гнездовий также могут стать опасно непроходимыми. Скопление гнезд из веточек затрудняет движение, а большое количество «мерцающих заек», защищающих своих детенышей, станет внушительным препятствием.

Аль-миражи – очень ценные промысловые зверьки, их мех мягкий и теплый, мясо вкусное, а рога применяются в лечении отравлений. В некоторых бщинах гномов существует предрассудок, что задняя лапка аль-миража приносит удачу, и отя гномы уже прекратили таскать их с собой, некоторые дома до сих пор украшаются лапками аль-миражей.

Пойманные в раннем детстве аль-миражи проявляют поразительную склонность к дрессировке – за исключением психонической разновидности, обладающей прискорбной тенденцией «детонировать» имущество дрессировщиков. Бесстрашие аль-миражей может сделать их полезными спутниками.

Явление (Apparition)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Племя
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Нет
INTELLIGENCE:	Средний (8-10)
TREASURE:	E
ALIGNMENT:	Хаотично-злой
NO. APPEARING:	1d4
ARMOR CLASS:	0 (5)
MOVEMENT:	24
HIT DICE:	8
THACO:	См. ниже
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	Поражается только магическим или серебряным оружием
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M (рост 4'1"-7')
MORALE:	Очень стойкий (13)
LEVEL/XP VALUE:	1400

Явления – это особо ужасный и настойчивый вид нежити, существующий преимущественно на Эфирном плане. Они могут с легкостью перемещаться между Эфирным планом и Первичным Материальным дважды в день, для перехода требуется всего один раунд.

На Первичном Материальном плане они выглядят скелетами, завернутыми в свободно свисающие грязные бинты. В тот раунд, когда они атакуют, они наполовину телесные, все остальное время они воздушные и нематериальные.

Сражение: Явления обладают способностью «выпрыгивать» из любого твердого, неживого предмета вроде стен, полов или мебели. Поэтому их противники получают штраф к броскам ошеломления -5.

Явления могут телепатически учуять любое существо с Интеллектом выше 5 в пределах 100 футов в любом направлении, хотя прочими психическими способностями не обладают. Благодаря своей бестелесности явления могут двигаться напрямую к намеченной жертве, игнорируя неуклюжие физические препятствия вроде запертых дверей.

Явление неспособно физически атаковать жертву. Вместо этого оно использует улучшенную версию «совета» - свою врожденную способность – чтобы убедить жертву, что ее душат костлявые когти явления. Для этой атаки бросок атаки не требуется. Жертвы должны выполнить проверку Интеллекта при -4, чтобы разувериться, даже если они знают, что их атакует явление. Успешная проверка означает, что с этого момента это конкретное явление не может причинить вреда жертве. Провал означает, что жертва должна сделать проверку Телосложения: успех означает, что жертва удирает, как при заклинании «страх» 1d4 раунда (в этот период явление может снова атаковать), неудача означает, что жертва буквально «напугана до смерти». Она немедленно помирает от испуга, если только в этот же раунд на жертву не наложить заклинание «удалить страх». Если на момент атаки будут действовать заклинания «защита от зла» и «защита от зла в радиусе 10 футов», проверка Телосложения всегда будет успешной. Если убитую жертву воскресить, она всю оставшуюся жизнь будет автоматически проваливать проверки

Интеллекта для разуверивания. Однако, если убитую жертву не вернуть к жизни в течении 24 часов, еще через 2d4 часа она станет явлением.

На Первичном Материальном плане явления можно атаковать только в тот самый раунд, когда они атакуют свою жертву. Но и в этом случае на явления может подействовать лишь магическое или серебряное оружие. На его родном плане явление можно атаковать свободно. На Эфирном плане его AC равен 5.

Священник может изгнать явление как призрак (spectre) или нежить с 8 HD.

Ареал/Общество: У явлений нет упорядоченного общества, хотя новосозданные явления часто остаются поблизости от убившего их явления пока не приспособятся к своему новому статусу. Они не строят жилищ, нет у них и логов, поскольку они не нуждаются ни во сне, ни в пище. Любое случайное сокровище, которое у них может быть, как правило, оставляется на поле боя.

Экология: Явление, «убитое» на Первичном Материальном плане, восстановится на Эфирном плане в течении 5-8 дней, и начнет разыскивать своего убийцу как только сможет. По-настоящему уничтожить явление можно, лишь убив его на его родном плане.

Брошенные своими товарищами жертвы, превратившись в явления, часто (80%) будут разыскивать уцелевших членов своей шайки, чтобы принести им такую же участь, что постигла их самих.

Мяучело (Caterwaul)

CLIMATE/TERRAIN:	Умеренные горы
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Как правило ночной
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Низкий (5-7)
TREASURE:	Q(x4)
ALIGNMENT:	Хаотично-злой
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	6 или 2 (см. ниже)
MOVEMENT:	18 или 24
HIT DICE:	4+2
THACO:	17
NO. OF ATTACKS:	3+
DAMAGE/ATTACKS:	1d4/1d4/1d6
SPECIAL ATTACKS:	Дикий мяв, терзает
SPECIAL DEFENSES:	Ускорение
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M (длина 5')
MORALE:	Стойкий (12)
LEVEL/XP VALUE:	270

Мяучелы – свирепые хищники из семейства кошачьих с коротким, полуночно-синим мехом, желтыми глазами и длинным гибким хвостом. Изящные заостренные ушки и миндалевидные глаза придают их мордочкам почти эльфийское выражение.

Сражение: Излюбленный способ атаки мяучела заключается в том, чтобы укрыться в дереве или средь скал над тропой и спрыгнуть на жертву, преследуя ее только в случае необходимости. Мяучелы могут передвигаться на задних лапах с большой скоростью (18), а упав на все четыре – еще быстрее (24). Мяучело атакует двумя лапами на 1d4 повреждений и кусается на 1d6 повреждений. Кроме того, если мяучело попадет обеими лапами, выбросив натуральные 18 или лучше, он может дополнительно терзать задними лапами, на 1d6 повреждения каждой.

Раз в ход в дополнение к физическим атакам мяучело может издавать высокий пронзительный звук. Звук причиняет 1d8 повреждений всем существам в радиусе 60 футов, если они не выполнят спас-бросок от разящего дыхания. Обычно мяучело использует эту атаку в свой первый раунд боя. Также раз в ход мяучело может «ускориться», улучшив свой AC на 4 и удвоив количество атак и скорость. Мяучело не может завывать или совершать рукопашные атаки в том раунде, когда «ускоряется». «Ускорение» длится семь раундов.

Ареал/Общество: Как праило, мяучело – воинственное одиночное существо, оставляющее свою мать всего через три месяца после рождения. Обычная продолжительность жизни мяучела 5 лет. За свою жизнь он спаривается максимум трижды. В брак на всю жизнь они не вступают – ведь это потребовало бы постоянного партнерства.

Как правило, мяучелы встречаются в низких горах, особенно с густой растительностью. Подобно большинству кошачьих, мяучелы ненавидят воду, но при необходимости могут плавать. Их диета состоит исключительно из мяса, в основном крупных грызунов, но встречается добыча и покрупнее, а иногда охотничье меню разнообразится нападением на домашнюю овцу или корову. Убив кого-то размером с овцу или крупнее, мяучело нажирается до отказа, после чего может не охотиться до десяти дней. Однако свою территорию он будет оборонять в любое время и от любых чужаков.

Мяучело не падальщик, и не станет даже доедать собственную добычу, если той уже больше одного дня.

Мяучело может залезть практически на любую поверхность (умение лазить 95%), бесшумно двигаться (85%) и прятаться в тенях (75%). За свою жизнь мяучело не удалиться от своего логова дальше 8 миль, как только разметит свою территорию. Логово мяучела легко найти по обильным вертикальным желобкам – следам заточки когтей. Также его выдает резкий запах, поскольку мяучело метит вход в логово пахучими железами, чтобы отвадить других существ.

Сокровища мяучела обычно не столь ценны, как может показаться на первый взгляд. Они собирают блестящие предметы всех форм и размеров, и любая их сокровищница будет состоять преимущественно из ничего не стоящих кусочков кварца и блестящих камешков.

От гибкого хвоста мяучела мало толку в бою, но им часто пользуются, чтобы удержать еще живую еду. Также он служит своеобразной «рукой», сметающей веточки и прочие препятствия из поля зрения, пока зверь лежит в засаде. Как и у большинства котов, хвост мяучела также служит элегантным индикатором его настроения.

Экология: У мяучел нет природных врагов, включая людей. Охотятся они только ради еды, а сражаются для защиты своей территории. Когти мяучела можно использовать при создании *меча остроты*. Мех ценится за необычный окрас, но его следует тщательно обработать, чтобы избавиться от запаха мяучела.

Гробовой труп (Coffer Corpse)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Нет
INTELLIGENCE:	Низкий (5-7)
TREASURE:	B
ALIGNMENT:	Хаотично-злой
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	8
MOVEMENT:	6
HIT DICE:	2
THACO:	19
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d6 или оружием
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Поражается только магическим оружием
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M (рост 4'1"-7')
MORALE:	Средний (9)
LEVEL/XP VALUE:	65

Гробовой труп – это нежить, ищущая последнего упокоения. Ее всегда встречают в севшей на мель погребальной барже, недогоревшем костре или в еще каких местах незавершенного погребального ритуала. Гробовые трупы выглядят как зомби. Они ненавидят жизнь и атакуют любого живого гуманоида, который их потревожит.

Сражение: Гробовые трупы атакуют тем оружием, с которым их похоронили, нанося стандартное для этого оружия повреждение. Но только примерно 25% гробовых трупов имеют оружие. Если же оружия нет, гробовой труп атакует голыми руками, стремясь сомкнуть их на горле жертвы. В случае успеха он сцепляет руки в хватке смерти, причиняющей 1d6 повреждений в раунд, пока либо он, либо его жертва не погибнут. Гробовые трупы необычайно сильные, чтобы разорвать их хватку требуется Сила 20.

Если гробовому трупу нанести 6 и более повреждений одним ударом от немагического оружия, он упадет на землю как будто мертвый, хотя никакого реального повреждения он не получил. Любое существо, удерживаемое в хватке смерти, упадет вместе с ним, так как хватка не разожмется. После одного раунда боя гробовой труп реанимируется и продолжит душить жертву. Все, кто узрят его реанимацию, должны выполнить спас-бросок от заклинаний, иначе будут бежать в ужасе 2d4 раунда.

Волшебное оружие причиняет гробовому трупу повреждения в зависимости от своего типа: режущее (тип S) причиняет повреждения как обычно, но не получает премий к повреждениям ни за Силу, ни за зачарование. Дробящее (тип B) причиняет полные повреждения. Колющее (тип P) причиняет половину обычных повреждений и не получает премий за магию или Силу.

Поскольку разумом он не обладает, то у гробового трупа иммунитет ко всем заклинаниям школ «очарования/чар» и «иллюзий/фантасмагорий».

Гробовые трупы изгоняются как посланцы смерти.

Ареал/Общество: Будучи нежитью, стремящейся всего лишь завершить свой уход из жизни, гробовые трупы не обладают никакой общественной структурой. Место обитания определяется погребальным ритуалом. Всякое найденное при нем сокровище будет отражать статус гробового трупа при жизни – чем богаче и могущественнее он был, тем больше сокровищ ему положат для того света.

Гробовой труп одержим одним всепоглощающим инстинктивным побуждением – как ему было отказано в окончательной смерти, так и остальным должно быть отказано в жизни. Он горюет об оставшемся незавершенным погребальном ритуале и стремится в отместку забрать у других жизни, особенно если удастся оставить их без погребального ритуала. Поэтому он часто выбирает своей целью жрецов, надеясь, что больше некому будет позаботиться о должном погребении для его жертв.

Однако его сожаление можно обернуть в преимущество, если есть возможность завершить прерванное путешествие гробового трупа на тот свет. Если удерживающий его на этом свете погребальный ритуал довести до конца, гробовой труп обретет свободу и будет уничтожен. Чего именно не хватает для должного погребения определяется DM'ом.

Экология: Гробовые трупы не нуждаются в свете, воздухе, воде и пище. Если они убивают гуманоида, то игнорируют его труп, оставляя его лежать, где упал, и не препятствуя неживым падальщикам, включая вурдалаков и бледняков, пришедшим попировать. Они стерпят большинство видов нежити, которая их не беспокоит и не нападает на них, но попытаются убить любое живое существо, которое встретят вблизи своего несостоявшегося места упокоения. Разумные существа могут сообразить, что если постараться избежать его логова, из гробового трупа может получиться полезный охранник для прикрытия тылов.

Краболюд (Crabman)

CLIMATE/TERRAIN:	Морские побережья от умеренных до тропических
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Племя
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	От низкого до среднего (5-10)
TREASURE:	Нет (в логове Kx5, Lx5, C)
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	2d6
ARMOR CLASS:	4
MOVEMENT:	9, Sw 6
HIT DICE:	3
THACO:	17
NO. OF ATTACKS:	2
DAMAGE/ATTACKS:	1d6/1d6
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M-L (рост 7'-10')
MORALE:	Стойкий (11-12)
LEVEL/XP VALUE:	420

Краболюды – это разумные крабы размером с человека. Они прямоходящие, ходят на двух парах ног. Маленькие клешни, которыми оканчиваются короткие руки над ногами, используются для тонкой манипуляции. Две руки подлиннее оканчиваются большими клешнями. Над похожим на клюв скоплением мандибул – пастью краболюда - торчат два тоненьких глазных стебелька. У самцов краболюдов часто яркая окраска, а самки могут быть красновато-коричневыми, зелеными или черными.

Сражение: Несмотря на обычно миролюбивый нрав, краболюды будут отбиваться при нападении большими клешнями, причиняя по 1d6 повреждений каждым попаданием. У самцов некоторых разновидностей клешня с одной стороны крупнее, она причиняет 1d8 повреждений. Неизвестно, чтобы краболюды когда-либо пользовались оружием.

Отрубленные конечности и глазные стебельки краболюда отрастают за 1d4 недели.

В определенные моменты возросшая популяция и дефицит еды заставляет краболюдов прожорливо охотиться на остальных существ. Большинство таких нападений направлены на другие племена краболюдов или иных прибрежных жителей. Однако временами краболюды устраивают набеги и на прибрежные города, атакуя все, что движется. Подобное кровожадное безумие длится всего несколько дней, за которые популяция краболюдов, как правило, уменьшается до приемлемого уровня.

Ареал/Общество: Краболюды ведут жизнь простых охотников-собирателей, питаясь преимущественно падалью и планктоном. Большую часть своего дня каждый краболюд проводит охотясь, фильтруя планктон или собирая падаль у берега. Краболюд часто набирает полную пасть песка, высасывает оттуда всю органику и выплевывает песочные или грязевые пульки размером с кулак. Такие прессованные пульки выдают близость логова краболюда.

Как правило, краболюды живут в прибрежных пещерах. Некоторые племена выкапывают протяженные норы в прибрежных утесах. Внутри комплекса нор у каждого краболюда есть отдельное логово, расположенное возле большой центральной пещеры – места для встреч.

Самцов и самок в племени примерно поровну. Определенного времени для спаривания у них нет. Через две недели самка откладывает в океан около 100 яиц, из

которых проклевываются прозрачные похожие на крабов личинки с мягким панцирем. Через шесть месяцев они линяют, обзаводятся более прочным панцирем и начинают жить на суше. Яйца и личинки очень вкусны, и хищники сильно сокращают их численность, прежде чем личинки достигнут зрелости. Личинки почти беззащитны, AC 8, 1 HD, а их слабые клешни наносят лишь 1-2 повреждения при ударе.

Краболюды продолжают расти и линять всю свою жизнь – сообщают об особях ростом в 10 футов. Краболюд может жить до 20 лет.

Племя краболюдов редко торгует с прочими племенами и почти никогда с остальными разумными расами. Они мало что производят, в основном плетения из водорослей, резьбу из топляка и сооружения из раковин. Несмотря на то, что их поделки часто несовершенны, некоторые из них довольно красивы. Хотя подробности о религии краболюдов неизвестны, считается, что большинство поделок носит религиозный характер, и ревностно оберегаются.

Каждым племенем руководит доминирующий старый самец или самка. У этих вожаков будет максимум hp, но в остальном они ничем не примечательны.

Краболюды говорят на своем языке, состоящем преимущественно из шипений и щелчков. Ксенофобия краболюдов и крайняя сложность их языка делает его изучение практически невозможным для людей и им подобных рас. Те немногие мудрецы, что хоть что-то знают об этом языке, знают лишь несколько основных слов.

Краболюдов привлекает блестящий металл, особенно серебряного цвета, хотя они, похоже, не в состоянии отличить серебро, платину и сталь. В логовах краболюдов часто есть груды этих металлов, обычно переработанные в скульптуры. Если металл заржавел или почернел, иногда его скоблят, чтобы он засверкал опять, но чаще просто швыряют в кучу отбросов.

Экология: Поделки краболюдов иногда стоят хороших денег у коллекционеров, хотя часто они хрупки, а сделанные из растений быстро разлагаются.

Ходят слухи, что краболюды очень вкусны, особенно ножки и клешни. Примитивные обитатели прибрежных вод, особенно сахуагины, считают их деликатесом и часто устраивают набеги на деревни краболюдов. Панцирь краболюда, снятый или сброшенный при линьке, быстро высыхает и становится хрупким, поэтому на доспехи он не годится. Клешни могут сойти за дубинки.

Темный ползун (Dark Creeper)

CLIMATE/TERRAIN:	Умеренный/Леса, горы, подземелья
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка или клан
ACTIVITY CYCLE:	Ночной
DIET:	Падальщик
INTELLIGENCE:	Средний (8-10)
TREASURE:	См. ниже
ALIGNMENT:	Хаотично-нейтральный
NO. APPEARING:	1-3
ARMOR CLASS:	2 (10 см. ниже)
MOVEMENT:	9
HIT DICE:	1+1
THACO:	19
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d4 или оружием
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	S (рост 4')
MORALE:	Стойкий (12)
LEVEL/XP VALUE:	120

На свою внешность темным ползунам наплевать – хотя их трудно увидеть, зато легко унюхать запах их немытых тел и нестиранных тряпок. Ходят слухи, что они никогда не раздеваются. Вместо этого они добавляют новый слой одежды, когда нижние слои истлевают.

Сражение: Темный ползун обладает способностями вора 4-го уровня и поднаторел в бесшумной ходьбе и укрыванию в тенях. У среднего темного ползуна следующие воровские умения: OP 15; OL 10; FT 5; MS 70; HS 65; DN 15; CW 60; RL 0.

Темные ползуны обладают способностью три раза в день «создавать темноту», которой они всегда пользуются при встрече с партией, использующей физическое освещение. Эта сила гасит все немагические источники света в радиусе 50 футов, эти источники нельзя потом разжечь в течении 1 часа. Магические источники с вероятностью 50% также погаснут на 1 час, бесполезным станет и инфразрение. Однако темноту можно отменить, последовательно использовав заклинания «свет» и «продолжительный свет».

Сражаясь в темноте, темные ползуны не получают штрафов, но при нормальном освещении они намного уязвимее (AC10). Как следствие, темный ползун всегда стремится в бою «создать темноту», повторно используя эту силу, пока она не истощится. Как только темнота будет установлена, темный ползун пойдет к партии, чтобы украсть или уничтожить источники освещения. Вторым по приоритету для него будет магия, чем мощнее и портативнее, тем лучше. В частности предпочтение отдается кинжалам, кольцам и украшениям. Врожденная способность «обнаружить магию» (радиус 15 футов) позволяет ему эффективно отыскивать подобные предметы, и темный ползун попытается забрать их самым быстрым и простым способом, что могут подтвердить многие четырехпалые искатели приключений. Темный ползун всегда сражается насмерть или удирает, не понимая ни капитуляции, ни переговоров.

Так как он постоянно выискивает маленькие волшебные предметы, то у темного ползуна часто будет именно такое сокровище. Как правило, 25% скопленного богатства прячется в темных складках и неисчислимых карманах засранных и гниющих тряпок. С вероятностью 15% там будет волшебный кинжал, 40% - 1d4 самоцвета или 1-2 украшения,

и 5% - волшебное кольцо. Сокровища в логове обычно будут вчетверо больше, чем личное, плюс 1d100 платиновых монет и 5d100 золотых на каждого ползуна в логове.

Погибающий темный ползун спонтанно взрывается вспышкой раскалено-белого пламени, ослепляя всех стоящих к нему лицом существ в радиусе 10 футов на 1d6 ходов, если те не выполнят спас-броска от магии. Останки темного ползуна и все неметаллические и неволшебные предметы обращаются в пепел. Металлы с вероятностью 80% останутся неповрежденными, в то время как волшебные предметы, как металлические, так и нет, должны сделать спас-бросок от волшебного огня, чтобы не утратить свое колдовство. Подобное самосожжение требует проверки морали от каждого оставшегося темного ползуна. Провал побуждает темного ползуна удрать, спасая жизнь. Иллюзионные или по-иному подстроенные огни умирающего ползуна могут оказаться столь же эффективны против темных ползунов, проваливших спас-бросок от иллюзии.

Ареал/Общество: О привычках и социальной организации темных ползунов известно очень мало. Их язык непонятен для лингвистов. Живут они деревнями от 20 до 80 особей, глубоко под землей, закутанные в постоянную тьму. Вполне обычное дело, чтобы подходы к деревне были захламлены капканами, ямами и падающими грузами. Жители деревни обычно кучкуются вокруг ямы или грубой лестницы, ведущей на нижние уровни подземных пещер, и которой можно воспользоваться для аварийного бегства. Поскольку деревня окутана тьмой, такая яма представляет существенную опасность для беззаботных искателей приключений, устремившихся в деревню. По окружности ямы или дыры можно найти мелкие магические предметы, из-за чего некоторые верят, что темные ползуны используют свою врожденную способность «обнаруживать магию», чтобы размещать и находить дорожные маркеры.

Экология: Сложно вообразить, что же едят ползуны. Одни верят, что они питаются минералами (серой, нефтью или калием). Другие верят, что их подпитывает украденная магия, предполагая, что волшебные предметы постепенно утрачивают свое колдовство, когда попадают к темным ползунам.

Темные охотники: Это правящая элита темных ползунов. Они человеческого размера и почти всегда сопровождаются 25 или более темными ползунами. Темные ползуны боятся и подчиняются темным охотникам, которые часто направляют атаки ползунов в крупномасштабном бою.

Темный охотник (Dark Stalker)

CLIMATE/TERRAIN:	Умеренный/Подземелья
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Лидер (см. ниже)
ACTIVITY CYCLE:	Ночной
DIET:	Падальщик
INTELLIGENCE:	Средний (8-10)
TREASURE:	См. ниже
ALIGNMENT:	Хаотично-нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	2 (10 см. ниже)
MOVEMENT:	9
HIT DICE:	2+1
THACO:	19
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d6 (оружием)
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	М (рост 6')
MORALE:	Стойкий (12)
LEVEL/XP VALUE:	175

Темные охотники – это редко видимые лидеры темных ползунов. Они управляют передвижениями и действиями своих миниатюрных кузенов, подчиняющихся им безошибочно и беспрекословно.

В группе темных ползунов распознать темного охотника можно сразу же, поскольку он человеческого роста и его приспешники ему по грудь. Бледные и тощие, с длинными, угловатыми чертами лица, они одеваются преимущественно в темные капюшоны, накидки, рубахи и лосины, с совершенно неподходящими (и предположительно краденными) сапогами.

Сражение: Темные охотники предпочитают короткие мечи, обыкновенно смоченные темной жидкостью, чтобы не блестели отраженным светом. С вероятностью 10% налипшее на меч темного охотника вещество будет ядовитым или заразным. В подобных случаях, если спас-бросок от яда не удастся, яд или зараза наносят 1d4 дополнительных повреждений плюс еще по 1d4 каждый последующий раунд, пока их не «замедлят» или не вылечат.

Темные охотники обладают той же способностью «создавать тьму», что и темные ползуны, плюс способностью дважды в день создавать «стену тумана». Попав в боевую ситуацию, они воспользуются «стеной тумана», чтобы подкрепить создаваемую их прихвостнями тьму, однако вторую «стену тумана» и собственную способность «создать тьму» они обычно приберегают, чтобы сбежать в случае неминуемого поражения. Самим им, конечно же, ни туман, ни тьма не помеха. Сражаются они в основном руками контролируемых ими темных ползунов, управляя перемещениями и атаками, что-то гортанно лая на своем непонятном языке. Они не проявляют никакого сочувствия к войску под своим началом, часто посылая целые отделения темных ползунов в самоубийственные атаки, или жертвуя всеми своими подчиненными, чтобы обеспечить собственное отступление. Если их вынудить сражаться, то сперва они попытаются удрать, задействовав способности «создать тьму» и «создать туман», поскольку при нормальном освещении у них тоже AC всего лишь 10. В случае неудачи они сражаются коротким мечом, который в 25% случаев окажется волшебным. Все свои сокровища они носят на себе, при этом вероятность того, что на любом охотнике окажутся 1d4+1 самоцвета или 1-

2 украшения составляет 12%, а вероятность волшебного кольца – 7%. Однако вероятность обнаружить сокровище уменьшаются тем фактом, что, умирая, темные охотники взрываются ослепительной вспышкой равной огненному шару на 3 HD и с теми же эффектами для личного имущества. Само собой, персонажи и НИПы в зоне действия «огненного шара» могут получить от него обычные повреждения, а воспламенимые предметы также могут загореться от вспышки. Иногда темные ползуны удирали из боя, чтобы избежать этого эффекта, как только становилось очевидным, что их лидер смертельно ранен.

Ареал/Общество: Охотники очень редко попадаются сами по себе. Как правило, один темный охотник приходится на каждые 25 темных ползунов, и каждая деревня темных ползунов имеет как минимум одного правителя темного охотника. Никто не видел, чтобы охотники работали или выполняли какой-нибудь ручной труд. Вместо этого они невозмутимо стоят, управляя действиями темных ползунов, пока прочие ползуны заботятся об их нуждах. Охотники – безжалостные и дьявольские хозяева. Известно, что темные ползуны одаривали своими волшебными предметами темных охотников. Делалось ли это как проявление покорного поклонения, или же как обычный подкуп, неясно.

Экология: Об экологии темных охотников известно еще меньше, чем об экологии темных ползунов. Одни верят, что темные охотники это всего лишь высший подвид темных ползунов, управляющий и контролирующий остальных по праву рождения, во многом это похоже на взаимоотношения пчелиной матки и рабочих пчел.

Все встреченные до сего дня темные охотники, насколько известно, были взрослыми мужчинами. Возможно, женщин и детей прячут в безопасных местах еще глубже под землей. Или возможно темные охотники биологически или магически трансформируются из темных ползунов, создаваясь, когда нынешний лидер клана темных ползунов погибает, а сама трансформация запускается световым и тепловым сигналом сцены смерти темного охотника.

Темный ползун: Это существо обладает похожими, хотя в чем-то и более слабыми, силами, чем темный охотник, и относится к охотникам как к лидерам или хозяевам. На каждого темного охотника будет встречено примерно 25 темных ползунов.

Дартер (Darter)

CLIMATE/TERRAIN:	Умеренные или тропические болота
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Гнездо
ACTIVITY CYCLE:	Дневной
DIET:	Кровь
INTELLIGENCE:	Звериный (1)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	2d12
ARMOR CLASS:	8
MOVEMENT:	3
HIT DICE:	1
THACO:	19
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1-2
SPECIAL ATTACKS:	Паралич
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	T (длина 1'-2' плюс хвост)
MORALE:	Элита (16)
LEVEL/XP VALUE:	120

Дартеры – это небольшие ящерки с трубчатым рылом. Расположено рыло на суживающейся голове, где торчат два темных глаза. Тело дартеров слегка грушевидной формы, что придает зверькам слегка комический вид. Голова увенчана коротким гребешком, который выпрямляется, если ящерка чем-то потревожена. Цвет чешуйчатой кожи варьируется от блестяще-изумрудного до темно-нефритового. На каждой из четырех лапок у них по три коротких когтя. Хвост у дартера той же длины, что и туловище.

Несмотря на название (носиться, как угорелый), дартеры – крайне ленивы, двигаются они, как правило, только ради еды.

Сражение: В ближнем бою от дартера толку немного, но он обладает опасным стрелковым оружием. Вдоль трубчатого рыла растут многочисленные тоненькие клыки. По желанию, зверек может сделать так, чтобы один из клыков выпал, после чего выстреливает им, как природным дротиком. Когда дротик проходит сквозь рыло, он покрывается ядом. Любая жертва, в которую попадет такой дротик, должна будет выполнить спас-бросок от яда, иначе ее парализует на 4d4 раунда. Эффективная дальность таких дротиков всего 10 футов. На самом деле они могут лететь и дальше, но, пролетев 10 футов, уже не могут пробить кожу. Клыки дартера растут довольно быстро, и он может выстреливать 1d6 клыков в день.

После того, как жертву парализует отравленный дротик, все находящиеся поблизости дартеры осторожно сойдутся на пиршество. Своими слабыми передними лапками они проделывают отверстие в неприкрытой коже жертвы, причиняя одно очко повреждения. Затем, используя свои рыла как присоски, они высасывают из жертвы кровь, причиняя ей по 1d6 повреждений каждый. Дартера насытит один такой засос и до следующего дня он больше в пище не нуждается.

Высокий показатель морали дартера отражает отнюдь не мужество. Скорее он означает, что они просто слишком ленивы и глупы, чтобы убегать, даже когда есть опасность.

Дартеров легко напугать, и они станут обстреливать практически все, что движется в радиусе поражения. К счастью для самих ящерок, у них иммунитет к парализующему яду.

Ареал/Общество: Дартеры существа мирные, нападают только на тех, кто вторгается на их территорию. Они держатся вместе возле того места, где вылупились из яиц. Спариваются они раз в год, весной. Сонные ящерки практически не демонстрируют энтузиазма, и мудрецы сходятся в том, что у них один из скучнейших брачных ритуалов во всех Царствах. В любом случае примерно три недели спустя после спаривания самка дартера откладывает 1d6 яиц в грубое гнездо, где бы она в тот момент ни находилась. Яйца проклевываются через две недели, выпуская в мир малышей-дартеров.

Экология: Дартер редко охотится, предпочитая ожидать, пока еда сама придет. Только перед лицом голодной смерти могут они покинуть свою родную территорию и отправиться на поиски пищи.

Дартеры служат добычей для многих болотных хищников, хотя только очень голодные существа рискнут подставиться под их дротики и расстаться со своей кровью.

Примитивные болотные племена, особенно людей-ящериц, часто находят им применение. Убив дартера, можно относительно легко извлечь из его рыла 1d6 дротиков. Ядовитые мешочки также легко извлекаются, и если с ними обращаться с осторожностью, можно получить яда для 6d6 дротиков. Находясь на воздухе, яд постепенно утрачивает эффективность. Спустя неделю на открытом воздухе, яд полностью утрачивает силу.

Некоторые примитивные племена используют дартеров как сторожей, хотя те демонстрируют стойкое нежелание обучаться и скорее атакуют своих хозяев, чем чужаков. Племена поумнее оставляют нескольких ящерок вокруг своих священных мест в качестве живых ловушек.

Некоторые обитатели болот достаточно храбры (или глупы), чтобы носить дартеров, целясь их рылами во врагов и понуждая зверьков плеваться дротиками. Однако если владелец живого оружия не соблюдает предосторожности, он же первым и будет подстрелен, как только сделает внезапное движение.

Дензелиан (Denzelian)

CLIMATE/TERRAIN:	Любое подземелье
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Скалы
INTELLIGENCE:	Полу- (2-4)
TREASURE:	Q
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1-2
ARMOR CLASS:	0
MOVEMENT:	3, Br 12
HIT DICE:	6
THACO:	15
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	5d4
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	L (диаметр 10')
MORALE:	Средняя (8-10)
LEVEL/XP VALUE:	420

Дензелиан – это крупное плоское существо, обычно около 10 футов в диаметре и 6 дюймов толщиной. Выглядит оно состоящим из гладкого камня, но его толстая шкура до некоторой степени гибкая, что позволяет ему протискиваться через тесные места и путешествовать вверх и вниз по склонам. Дензелиан может быть практически любого цвета, в зависимости от минералов, которые поглотил. Самые распространенные это коричневые и серые, но при этом попадаются и ярко-красные или желтые особи.

Дензелианы совершенно лишены каких-либо внешних черт. Похоже, у них есть рудиментарная форма языка, состоящего из посылаемых через скалы вибраций. Ни один представитель иного вида не в силах овладеть такой формой коммуникаций, хотя некоторых дензелианов можно обучить отвечать на шлепки по их поверхности.

Сражение: Эти скалоеды обычно мирные и неагрессивные. Если на ни напасть, они будут отбиваться, пускай и очень недолго, и они пройдут огромные расстояния, чтобы отогнать или убить любого, кто угрожает их молодняку. Они могут улавливать вибрации, вызываемые движением, и благодаря этому выслеживают чужаков. Дензелианы выделяют кислоту всей своей поверхностью, обычно используя ее, чтобы бурить сквозь скалы и размельчать скалы так, чтобы можно было их есть. Если его напугать, дензелиан может резко увеличить количество вырабатываемой кислоты, что позволяет ему сбежать, утонув в камне, оставив после себя крошащийся, черноватый, похожий на песок осадок.

Если он желает атаковать, дензелиан устремляется к своему врагу со скоростью вдвое выше обычной и пытается сделать жертве подножку, вынуждая ее упасть на поверхность дензелиана и получить 5d4 повреждений от кислоты. Спас-бросок от разящего дыхания позволит получить лишь половину повреждения, но в случае провала спас-броска, кислота подействует и на одежду и снаряжение жертвы.

Дензелиан также может атаковать, пробурившись сквозь скалу, пока не окажется над врагами, после чего падает на них. Он довольно тяжелый, почти 1000 фунтов. Любой, на кого он свалится, получит 4d6 повреждений. Чтобы выскочить из-под падающего дензелиана, требуется успешный спас-бросок от паралича. Те, кого он накрыл, автоматически получают повреждения от кислоты, начиная со следующего раунда, и получают их в каждом последующем раунде, пока дензелиан не слезет, его не снимут, или

не убьют. Поскольку дензелиан до определенной степени гибкий, совсем без воздуха жертвы не останутся. Существа в зоне его падения также могут пострадать от песчаных осадков, сыплющихся из проделанного дензелианом отверстия. Этот песок наполняет воздух, забивается в глаза, рот и нос всех, кто окажется рядом. Все, кто находится в зоне 10 футов от упавшего дензелиана, должны выполнить спас-бросок от паралича, иначе получат -2 к атаке на 1d4+1 раунда, или пока не смоют осадки.

Ареал/Общество: Обычно дензелианы населяют области вдали от цивилизации, путешествую сквозь скалы, чтобы отыскать нужные им залежи минералов. Множество минералов всасываются через кожу дензелиана после того, как кислота успешно размельчит их. Однако дензелианы не любят металлов. Вдоль извилистых проходов, проложенных дензелианом, часто остаются вскрытые месторождения металлических руд.

Похоже, дензелианы двуполы, хотя ни один мудрец до сих пор не определил, как их различать. Спаривание происходит лишь раз в десятилетие, когда встречаются двое дензелианов противоположного пола, явно чисто случайно. Примерно год спустя самка откладывает 3d4 похожих на самоцветы яйца, размещая их на расстоянии сотен ярдов на протяжении месяца. Яйца довольно красивы. Яйцо дензелиана выглядит как граненный самоцвет размером с кулак, сильно похожее на дымчатый кварц. В центре камня находится молочная, сероватая жидкость – зародыш будущего дензелиана. Если яйцо не двигать чересчур грубо, отчего зародыш погибнет, примерно через год вылупится детеныш дензелиана. В это период мать остается достаточно близко от яиц, чтобы почувствовать чье-либо приближение.

Экология: Дензелианы не едят животных или растения. Пахнут они отталкивающе, и животными и растениями не перевариваются.

Яйцо дензелиана может принести до 1,000 gp, если продать его коллекционеру. Жизнеспособные яйца можно продать за такую же сумму богатым шахтовладельцам. Только что вылупившихся дензелианов можно обучить выискивать определенные руды, но они часто проявляют упрямство, когда находят те залежи, что им по вкусу.

Части тела дензелианов можно продать за большие деньги алхимикам, особенно, если кислотные железы сохранились в целости. Тело состоит из очень богатой смеси минералов и включает залежи почти чистого угля, серы, магния и т.д. Некоторые из таких залежей образуют драгоценные камни, и вполне вероятно обнаружить в теле дензелиана круглые алмазы.

Дракон, аметистовый (Dragon, Amethyst)

CLIMATE/TERRAIN:	Умеренные и холодные горные озера
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка или клан
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Особое
INTELLIGENCE:	Гений (17-18)
TREASURE:	Особое
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1 (2-5)
ARMOR CLASS:	-4 (базовый)
MOVEMENT:	12, Fl 40 (C), Sw 12
HIT DICE:	14 (базовый)
THACO:	8 (базовый)
NO. OF ATTACKS:	3 (+особое)
DAMAGE/ATTACKS:	1d10/1d10/5d6
SPECIAL ATTACKS:	Особое
SPECIAL DEFENSES:	Разное
MAGIC RESISTANCE:	Разное
SIZE:	H (базовый 24')
MORALE:	Фанатик (17-18)
LEVEL/XP VALUE:	Разное

Аметистовые драконы мудры и величественны, им нет дела до, в их представлении, мелких дрязг между добром и злом, законом и хаосом. Птенцы светлого, прозрачно фиолетового оттенка. С возрастом оттенок чешуек постепенно темнеет до искрящегося фиолетового.

Аметистовые драконы говорят на своем языке и общем языке самоцветных драконов. Восемнадцать процентов птенцов аметистовых драконов могут общаться с любым разумным существом. Эта вероятность возрастает на 5% за возрастную категорию дракона.

Сражение: В качестве первого шага аметистовые драконы предпочитают разговоры драке. Если переговоры не увенчаются успехом, аметистовый дракон атакует, сперва разящим дыханием, затем псионикой и заклинаниями. Они никогда не прячутся и не устраивают засад.

Разящее дыхание/особые способности: Разящее дыхание аметистового дракона представляет собой граненный фиолетовый «леденец», который выплевывается в гущу врагов на расстояние до 75 футов. Он взрывается с сотрясающей силой, нанося повреждения всем существам в радиусе 60 футов от эпицентра (половина повреждений при удачном спас-броске от разящего дыхания). Все существа размерами от H и ниже должны также выполнить спас-бросок от паралича, иначе их собьет с ног. Любое существо в области взрыва может с вероятностью 50% лишиться сознания на один раунд за возрастную категорию дракона плюс 1d8 раундов. Аметистовый дракон накладывает заклинания и использует магические способности как заклинатель 9-го уровня плюс боевой модификатор.

Аметистовые драконы рождаются с врожденной способностью «подводного дыхания» и иммунитетом к ядам. Также у них иммунитет к атакам «силой» и их эффектам, вроде *бусин силы*, различных заклинаний «рука Бигби» и «стены силы». С возрастом они обретают следующие дополнительные силы: Молодой: «хождение по воде» шесть раз в день. Подросток: «нейтрализовать яд» шесть раз в день. Взрослый: «смена облика» как у друида, в рептилию, птицу или млекопитающее три раза в день, каждый из

обликов можно использовать лишь раз в день. Старый: «упругая сфера Отилюка» три раза в день. Очень старый: «вещая вода» раз в день. Почтенный: «контроль погоды» раз в день.

Псионические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSPs
=HD	3/3/5	PB, EW, PsC/MBl, TS, TW	=Int	250

Обычно выбирает из:

* Психокинез – Науки: *детонация*, *проекция силы*, *телекинез*. Посвящения: *контроль своего тела*, *инерционный барьер*, *колебание молекул*.

* Психометаболизм – Науки: *полное исцеление*, *укрощение энергии*, *метаморфоза*. Посвящения: *клеточная регулировка*, *расширение*, *редукция*.

* Телепатия – Науки: *господство*, *связь разумов*, *стирание разума*. Посвящения: *контакт*, *ESP*, *проникновение в личность*, *истинный слух*.

*Метапсионика – *усиление*, *психохирургия*, *ультравзрыв*. Посвящения: *магнификация, псионические чувство, психическое высасывание*.

Ареал/Общество: Аметистовые драконы живут в пещерах на берегах изолированных горных озер и прудов. Они хорошие родители, но считают, что дети сами должны заботиться о себе, как только достигнут возраста молодых взрослых. Аметистовые драконы не любят красных и белых драконов и считают серебряных и медных глупцами.

Экология: Аметистовые драконы предпочитают есть рыбу и огромное количество самоцветов. Они не являются урожденными врагами ни одной формы жизни.

Возраст	Длина тела	Длина хвоста	AC	Дыхание	Заклинания мага/жреца	MR	Сокр.	XP
1	2'-10'	4’-10’	-1	2d8+1	Нет	Нет	Нет	3,000
2	10’-18’	10’-16’	-2	4d8+2	Нет	Нет	Нет	4,000
3	18’-28’	16’-26’	-3	6d8+3	Нет	Нет	Нет	6,000
4	28’-38’	26’-36’	-4	8d8+4	Нет/1	Нет	H, U, T	8,000
5	38’-53’	36’-46’	-5	10d8+5	1/1	25%	H, Ux2, T	9,000
6	53’-68’	46’-56’	-6	12d8+6	1/2 1	30%	H, Ux3, Tx2	11,000
7	68’-80’	56’-66’	-7	14d8+7	1 1/2 1 1	35%	H, Ux4, Tx2	12,000
8	80’-92’	66’-76’	-8	16d8+8	2 1/2 2 1 1	40%	H, Ux6, Tx3	14,000
9	92’-102’	76’-82’	-9	18d8+9	2 1 1/2 2 2 1 1	45%	H, Ux8, Tx3	16,000
10	102’-112’	82’-88’	-10	20d8+10	2 2 1 1/2 2 2 2 1 1	50%	H, Ux10, Tx4	18,000
11	112’-122’	88’-94’	-11	22d8+11	2 2 2 2 1/2 2 2 2 2 1	55%	H, Ux13, Tx4	19,000
12	122’-132’	94’-100’	-12	24d8+12	2 2 2 2 2 2/2 2 2 2 2 2	60%	H, Ux16, Tx5	20,000

Дракон, Хрустальный (Dragon, Crystal)

CLIMATE/TERRAIN:	Умеренные и холодные горы
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка или клан
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Особое
INTELLIGENCE:	Исключительный (15-16)
TREASURE:	Особое
ALIGNMENT:	Хаотично-нейтральный
NO. APPEARING:	1 (2-5)
ARMOR CLASS:	0 (базовый)
MOVEMENT:	9, Fl 24 (C), Jp 3
HIT DICE:	10 (базовый)
THACO:	11 (базовый)
NO. OF ATTACKS:	3+особое
DAMAGE/ATTACKS:	1d6/1d6/2d6
SPECIAL ATTACKS:	Особое
SPECIAL DEFENSES:	Разное
MAGIC RESISTANCE:	Разное
SIZE:	L (базовый 12')
MORALE:	Фанатик (17-18)
LEVEL/XP VALUE:	Разное

Из всех самоцветных драконов хрустальные самые дружелюбные, им всегда интересно, что происходит в мире. Хотя они редко сами ищут общества, но охотно общаются с гостями, если те не пытаются их обокрасть.

При рождении у хрустального дракона матовые белые чешуйки. С возрастом чешуйки становятся прозрачными. Под лунным и звездным светом чешуйки выглядят светящимися и искрящимися, солнечный же свет наделяет их головокружительным сверканием, из-за которого на хрустальных драконов почти невыносимо смотреть при полном солнце.

Хрустальные драконы разговаривают на своем языке и общем языке самоцветных драконов, и 10% птенцов хрустальных драконов могут общаться с любым разумным существом. Эта вероятность возрастает на 5% за возрастную категорию дракона.

Сражение: Хрустальные драконы отдают огромное предпочтение обсуждению, а не бою. Часто они в начале любого обсуждения прибегают к своей способности «очаровать человека». Изначально они не будут прятаться, хотя, если гости проявят враждебность, хрустальный дракон немедленно ретируется, после чего будет наблюдать за своими врагами и планировать атаку, часто с применением первым делом разящего дыхания, чтобы ослабить и дезориентировать врагов. Заклинания и прочие способности используются по мере надобности, а когти и укус оставлены на крайний случай.

Разящее дыхание/особые способности: Разящее дыхание хрустального дракона это конус сверкающих осколков длиной 60 футов и шириной 5 футов у драконьей пасти и 25 футов в дальнем конце. Осколки сверкают как лучи солнца, их можно увидеть за несколько миль. Накрытые осколками существа могут сделать спас-бросок от разящего дыхания, чтобы получить лишь половину повреждения, и должны выполнить второй спас-бросок, чтобы их не ослепило вызывающими головокружение переливами осколков на один ход за каждую возрастную категорию дракона. Существа в пределах 60 футов должны сделать спас-бросок от разящего дыхания, иначе у них закружится голова, вызывая штраф -2 к броскам атаки на один ход за каждую возрастную категорию дракона. Хрустальный дракон накладывает заклинания и пользуется магическими способностями как заклинатель 5-го уровня плюс боевой модификатор.

Хрустальные драконы рождаются с иммунитетом к основанным на свете атакам и обычному холоду, а заодно и с врожденной способностью накладывать по желанию «очаровать человека». Взрослея, они обретают следующие дополнительные силы: Подросток: «цветные брызги» три раза в день. Зрелый взрослый: «совет» три раза в день. Очень старый: «счастливая чешуйка» раз в день. Последнее позволяет дракону зачаровать одну из своих чешуек в Камень Доброй Удачи. Зачарование держится один день за каждую возрастную категорию дракона. Такие чешуйки даются дружественным гостям. Змий: «контроль ветра» три раза в день.

Псионические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSPs
=HD	1/1/2	EW/MBl,	=Int	100

Обычно выбирает из:

* Ясночувствование – Науки: *яснослышание*, *ясновидение*, *предсказание*. Посвящения: любые.

Ареал/Общество: Хрустальные драконы предпочитают холодную, открытую местность с ясным небом – они обожают наблюдать за звездами. Известно, что они строят снежные крепости, создают из снега прекрасные статуи и швыряются снежками по различным мишеням. Они любят забавы и проказы.

Экология: Всей прочей пище хрустальные драконы предпочитают самоцветы и металлические руды. Хотя они, в общем, дружелюбны, они питают большую враждебность ко всем великанам, которые иногда пытаются поработить хрустальных драконов.

Возраст	Длина тела	Длина хвоста	AC	Дыхание	Заклинания мага/жреца	MR	Сокр.	XP
1	1'-4'	1’-6’	3	1d4+1	Нет	Нет	Нет	1,400
2	4’-9’	6’-11’	2	2d4+2	Нет	Нет	Нет	2,000
3	9’-14’	11’-16’	1	3d4+3	Нет	Нет	Нет	3,000
4	14’-21’	16’-23’	0	4d4+4	Нет/1	Нет	E, Q, T	5,000
5	21’-28’	23’-30’	-1	5d4+5	1/1	5%	E, Qx2, T	6,000
6	28’-38’	30’-40’	-2	6d4+6	1/1 1	10%	H, Qx3, T	7,000
7	38’-48’	40’-50’	-3	7d4+7	1/1 1 1	15%	H, Qx4, T	9,000
8	48’-56’	50’-60’	-4	8d4+8	1 1/1 1 1	20%	H, Qx5, T	10,000
9	56’-64’	60’-70’	-5	9d4+9	1 1 1/2 1 1	25%	H, Qx6, Tx2	12,000
10	64’-72’	70’-77’	-6	10d4+10	1 1 1/2 2 1 1	30%	H, Qx7, Tx2	13,000
11	72’-80’	77’-84’	-7	11d4+11	2 1 1/2 2 2 1	35%	H, Qx8, Tx2	15,000
12	80’-92’	84’-91’	-8	12d4+12	2 2 1/2 2 2 2	40%	H, Qx9, Tx2	16,000

Дракон, изумрудный (Dragon, Emerald)

CLIMATE/TERRAIN:	Субтропические или тропические погасшие вулканы
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка или клан
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Особое
INTELLIGENCE:	Исключительный (15-16)
TREASURE:	Особое
ALIGNMENT:	Законно-нейтральный
NO. APPEARING:	1 (2-5)
ARMOR CLASS:	-2 (базовый)
MOVEMENT:	9, Fl 30 (C), Br 3
HIT DICE:	12 (базовый)
THACO:	9 (базовый)
NO. OF ATTACKS:	3+особое
DAMAGE/ATTACKS:	1d8/1d8/3d6
SPECIAL ATTACKS:	Особое
SPECIAL DEFENSES:	Разное
MAGIC RESISTANCE:	Разное
SIZE:	H (базовый 20')
MORALE:	Фанатик (17-18)
LEVEL/XP VALUE:	Разное

Изумрудные драконы довольно любопытны, в частности их интересует местная история и обычаи других существ. Из всех самоцветных драконов они самые параноидальные, и не любят, когда люди оказываются чересчур близко от их сокровища.

При рождении у изумрудных драконов прозрачные зеленые чешуйки. С возрастом чешуйки затвердевают и приобретают множество оттенков зеленого. Чешуйки переливаются на свету, создавая впечатление, что шкура изумрудного дракона постоянно движется.

Изумрудные драконы говорят на своем языке и общем языке самоцветных драконов, и 14% птенцов изумрудных драконов могут общаться с любыми разумными существами. Эта вероятность увеличивается на 5% за каждую возрастную категорию.

Сражение: Изумрудные драконы обычно устраивают различные ловушки и системы тревоги вокруг логов, чтобы своевременно узнавать о посетителях. Они часто прячутся, наблюдая при помощи магии и психоники, и редко выходят для разговоров. Если чужак приблизится к сокровищам дракона или нападет, изумрудный дракон часто зарывается в землю, чтобы застать свои жертвы врасплох, затем атакует разящим дыханием и когтями, стремясь вывести из строя как можно больше противников и как можно быстрее. Если у противника будет преимущество в силе, изумрудный дракон отступит и, если придется, будет годами ждать возможности отомстить.

Разящее дыхание/особые способности: Разящее дыхание изумрудного дракона это громкое пронзительное стенание, вызывающее звуковые колебания, воздействующие на всех живых существ в пределах 120 футов от драконьей пасти. Все существа в зоне воздействия могут выполнить спас-бросок от разящего дыхания, чтобы получить только половину повреждений от болезненных вибраций. Жертвы должны выполнить второй спас-бросок от разящего дыхания, иначе их оглушит, и они не смогут защищаться или атаковать в течении трех раундов за каждую возрастную категорию дракона плюс 1d4 раунда. Те, чьи спас-броски будут успешными, просто оглохнут на тот же промежуток времени, и получат -1 к атаке. Глухота не спасает от повреждений от вибраций, хотя предотвращает оглушение или дополнительную глухоту. Изумрудный дракон

накладывает заклинания и использует магические способности как заклинатель 6-го уровня плюс боевой модификатор.

Изумрудные драконы рождаются с врожденной способностью к «хождению по огню» и иммунитетом к звуковым атакам. Взрослея, они обретают следующие дополнительные силы: Молодой: «фальшивый звук» три раза в день. Подросток: «гипноз» три раза в день. (Гипнотический эффект на самом деле вызывается искусными переливами драконьих чешуек). Взрослый: «крохотные метеоритики Мелфа» три раза в день. Зрелый взрослый: «удержать человека» три раза в день. Почтенный: «оживить скалу» раз в день. Великий змий: «вставить шестеренку» раз в день. (Также выполняется посредством игры чешуйками).

Псионические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSPs
=HD	2/2/3	PB, II/MBl, TW	=Int	180

Обычно выбирает из:

* Ясночувствование – Науки: *видение ауры*, *чтение объекта*, *предсказание*. Посвящения: *круговое зрение*, *боевое сознание*, *чувство опасности*.

* Телепатия – Науки: *изгнание*, *связь разумов*, *зонд*. Посвящения: *контакт*, *ESP*, *обнаружение жизни*, *чужое зрение*, *чужой слух*.

Ареал/Общество: Изумрудные драконы очень нелюдимы, они устраивают логова в кратерах потухших или малоактивных вулканов. Хотя иногда они живут рядом с сапфирными драконами, они живут в страхе перед ненасытной жадностью красных драконов.

Экология: Изумрудные драконы едят все, но предпочитают ящериц и великанов. Огненные великаны вызывают у них активную враждебность.

Возраст	Длина тела	Длина хвоста	AC	Дыхание	Заклинания мага/жреца	MR	Сокр.	XP
1	3'-9'	2’-7’	1	2d4+1	Нет	Нет	Нет	1,400
2	9’-18’	7’-14’	0	4d4+2	Нет	Нет	Нет	2,000
3	18’-27’	14’-21’	-1	6d4+3	Нет	Нет	Нет	4,000
4	27’-36’	21’-28’	-2	8d4+4	1/Нет	Нет	½ H, Qx2	6,000
5	36’-45’	28’-35’	-3	10d4+5	1/1	15%	H, Qx4, T	7,000
6	45’-54’	35’-42’	-4	12d4+6	1 1/1	20%	H, Qx6, T	9,000
7	54’-63’	42’-49’	-5	14d4+7	1 1/1 1	25%	H, Qx8, Tx2	11,000
8	63’-72’	49’-56’	-6	16d4+8	1 1 1/2 1	30%	H, Qx10, Tx2	12,000
9	72’-81’	56’-63’	-7	18d4+9	2 1 1/2 1 1	35%	Hx2, Qx12, Tx2	13,000
10	81’-90’	63’-70’	-8	20d4+10	2 2 1/2 2 1	40%	Hx2, Qx14, Tx3	15,000
11	90’-99’	70’-77’	-9	22d4+11	2 2 1 1/2 2 1 1	45%	Hx2, Qx16, Tx3	16,000
12	99’-108’	77’-84’	-10	24d4+12	2 2 1 1 1/2 2 2 1	50%	Hx2, Qx18, Tx3	18,000

Драконы, самоцветные (Dragon, Gem)

Для вашего удобства повторяем информацию из предыдущих «Собраний Монструозностей». За исключением особо оговоренных случаев, нейтральные, они же самоцветные драконы соответствуют во всех отношениях прочим видам драконов.

Подобно прочим драконам, нейтральные, они же самоцветные, драконы это крылатые рептилии, знаменитые и внушающие страх своими физическими возможностями и магическими способностями. Самоцветные драконы, как правило, меньше и медлительнее драконов прочих видов, но им есть чем это скомпенсировать. Они столь же опасны, как и остальные драконы.

На первый взгляд самоцветных драконов можно спутать с другими аналогично окрашенными видами: хрустального с белым, топазового с желтым, изумрудного с зеленым и т.д. Природная среда, в которой их встречают, должна подсказать, что это не так, вдобавок при ярком освещении самоцветных драконов легко распознать по сверкающей шкуре.

Самоцветные драконы крайне учтивы и обаятельны. Они обожают говорить загадками и мастерски убеждают, подкрепляя природное обаяние магией и психоникой.

Подобно прочим подвидам, нейтральные драконы, особенно те, что постарше, ведут одинокий образ жизни. Обычно если встречены несколько драконов, значит это супружеская пара и детеныши.

Считается, что самоцветные драконы происходят от тех же корней, что и прочие драконы. Нынешние подвиды предпочитают заниматься только собой, сотрудничая только перед лицом угрозы. Известно, что изумрудные и сапфировые драконы сотрудничают ради взаимной защиты. Различные нейтральные драконы могут быть союзниками (очень редко) добрых или злых драконов, близких им по мировоззрению.

Нейтральные драконы такие же скупцы, что и прочие драконы, и любят собирать огромные залежи сокровищ, на которых отдыхают. В шкуры великих змиев часто впечатываются самоцветы и монеты.

Нейтральные драконы это ужасные хищники, при необходимости питающиеся падалью. Они обладают крайне эффективным метаболизмом, позволяющим извлекать пользу практически из всего, что ест дракон. Все самоцветные драконы как минимум частично питаются неорганическими материалами, в частности одноименными самоцветами.

Модификатор HD дракона: HD драконов различны для разных видов и модифицируются исходя из возрастной категории. Информация по базовому значению HD указана в описании каждого дракона, а модификаторы перечислены в общедраконьей таблице.

Боевой модификатор дракона: Боевые модификаторы изменяются по возрастным категориям. Премия применима к броскам повреждений для всех физических атак, но не для разящего дыхания.

Драконьи атаки: Дракон атакует по схеме когти/когти/укус и разящим дыханием. Разящее дыхание может использоваться раз в три раунда. У самоцветных драконов также есть особые формы атаки вроде хватаний, ляганий, битья крыльями, щелчка хвостом, обрушивания и зависания, если возрастная категория и сложившиеся обстоятельства это позволяют.

Заклинания: Большинство самоцветных драконов все время стараются учить конкретные заклинания. Заклинания волшебников берутся из школы очарования/чар, и очень популярно у них «мерцание». Жреческие заклинания обычно выбираются из следующих сфер: всеобщей, животных, гаданий, стихий, исцеления, растений и погоды. Каждое заклинание может использоваться раз в день. Все заклинания драконов считаются врожденными способностями, чтобы их задействовать требуется всего лишь сконцентрироваться на один сегмент (1/10 раунда). У драконов нет ни книг заклинаний, ни необходимости молиться божествам.

Псионика: В целом самоцветные драконы мудрее и разумнее остальных драконов. Если в кампании используется псионика, все самоцветные драконы ею обладают с момента выхода из яйца. Очень редко они осваивают дисциплины, науки и посвящения отличные от указанных. Если псионика используется, увеличьте награду опытом:

Хрустальный и топазовый драконы: птенцы стоят 2,000 XP. Для всех прочих возрастных категорий добавьте по 1,000 XP.

Изумрудный и сапфировый драконы: птенцы стоят 3,000 XP. Для всех прочих возрастных категорий добавьте по 2,000 XP.

Аметистовый дракон: птенцы стоят 6,000 XP. Для всех прочих возрастных категорий добавьте по 3,000 XP.

Драконьи защиты: AC дракона улучшается с возрастом, потому что шкура и телосложение в целом становятся прочнее. Начиная с категории «старый», драконы становятся неуязвимы для обычных снарядов, хотя магические или особо крупные снаряды действуют на них как обычно. Также драконы обладают устойчивостью к магии, описанной в индивидуальных статьях.

Драконьи чувства: Все драконы обладают превосходным зрением, обонянием и слухом, что позволяет им обнаруживать невидимые или спрятанные объекты и существ на расстоянии 10 футов за возрастную категорию. Все драконы обладают естественной способностью «яснослышания», касающейся их логова, дальность ее действия 20 футов за возрастную категорию. Чтобы услышать, что происходит, дракон должен сконцентрироваться на конкретной части логова или прилегающей территории.

Некоторые драконы способны общаться телепатически с любым разумным существом. Вероятность этого указана в индивидуальных описаниях.

Драконий страх: Самоцветные драконы не внушают такой жути, как другие драконы. Вид молодого взрослого или более старого самоцветного дракона все-таки вызывает панику и страх, и размеры ауры страха те же, но модификатор спас-бросков лучше.

Драконьи логова: Самоцветные драконы устраивают свои логова в еще большем удалении от цивилизации, чем другие драконы. Численность дикого зверья в окрестностях логова самоцветного дракона в некоторой степени выше, чем в окрестностях логов прочих драконов. Все драконы считают гостей или чужаков потенциальной угрозой своим сокровищам. Свое сокровище они хорошо укрывают, и часто создают ловушки для защиты сокровищ.

Шкура самоцветного дракона: Шкура нейтральных драконов ценится доспешниками, достаточно умелыми, чтобы выделать из нее щиты и доспехи. Однако чешуйки отличаются от чешуек прочих драконов – они обладают граненными поверхностями, отражающими свет. Такие чешуйки более хрупкие, чем чешуйки других драконов, поэтому изготовленные из них доспехи требуют более частой починки. Благодаря драконьей диете, чешуйки самоцветных драконов на самом деле обретают свойства настоящих самоцветов, и потому могут цениться коллекционерами. Вдобавок, поговаривают, что чешуйки самоцветных драконов обладают магическими свойствами, или, по крайней мере, годятся для определенных видов зачарований.

Таблица самоцветных драконов

	Категория	Возраст	Мод.HD	Боевой мод-р	Радиус страха	Мод. спас-бр. от страха
1	Птенец	0-5	-6	+1	Нет	Нет
2	Очень молодой	6-15	-4	+2	Нет	Нет
3	Молодой	16-25	-2	+3	Нет	Нет
4	Подросток	26-50	Нет	+4	Нет	Нет
5	Молодой взрослый	51-100	+1	+5	15 ярд	+7
6	Взрослый	101-200	+2	+6	20 ярд	+6

7	Зрелый взрослый	201-400	+3	+7	25 ярд	+5
8	Старый	401-600	+4	+8	30 ярд	+4
9	Очень старый	601-800	+5	+9	35 ярд	+3
10	Почтенный	801-1000	+6	+10	40 ярд	+2
11	Змий	1001-1200	+7	+11	45 ярд	+1
12	Великий змий	1200+	+8	+12	50 ярд	0

Дракон, сапфировый (Dragon, Saphhire)

CLIMATE/TERRAIN:	Любое подземелье
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка или клан
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Особое
INTELLIGENCE:	Гений (17-18)
TREASURE:	Особое
ALIGNMENT:	Законно-нейтральный
NO. APPEARING:	1 (2-5)
ARMOR CLASS:	-3 (базовый)
MOVEMENT:	9, Fl 30 (C), Br 6
HIT DICE:	13 (базовый)
THACO:	7 (базовый)
NO. OF ATTACKS:	3+особое
DAMAGE/ATTACKS:	1d8/1d8/3d6+2
SPECIAL ATTACKS:	Особое
SPECIAL DEFENSES:	Разное
MAGIC RESISTANCE:	Разное
SIZE:	H (базовый 24')
MORALE:	Фанатик (17-18)
LEVEL/XP VALUE:	Разное

Пускай они и не проявляют активной враждебности, сапфировые драконы воинственно территориальны и изначально не доверяют любому, кто к ним приближается.

Окрас этих прекрасных драконов варьируется от светло-голубого до темно-синего и даже новорожденные дракончики искрятся на свету. Внешне сапфировых драконов легко спутать с голубыми, особенно, если забыть, что голубые драконы предпочитают засушливый климат.

Сапфировые драконы говорят на своем собственном языке и общем языке самоцветных драконов, плюс 16% птенцов сапфировых драконов могут общаться с любыми разумными существами. Эта вероятность увеличивается на 5% за каждую возрастную категорию.

Сражение: Сапфировые драконы обычно стараются пронаблюдать за чужаками, прежде чем решить, что с ними делать, если только среди них нет известных противников вроде драу или карликов, или чужаки проявляют активную враждебность. Если дракону или его сокровищам угрожают, он моментально впадает в ярость, используя разящее дыхание, заклинания и физические атаки, чтобы отогнать чужаков.

Разящее дыхание/особые способности: Разящее дыхание сапфирового дракона это конус высокого, почти неслышимого звука 75 футов длиной, 5 футов шириной у драконьей пасти и 25 футов шириной у дальнего конца. Попавшие под звуковой удар существа могут выполнить спас-бросок от разящего дыхания, чтобы получить только половину повреждений. Вдобавок жертвы должны выполнить спас-бросок от разящего дыхания, иначе их поразит страх, и они будут в панике удирать по два раунда за возрастную категорию дракона плюс 1d6 раундов. Глухота не спасет от повреждений разящего дыхания, хотя и предотвратит эффекты страха. Сапфировый дракон накладывает заклинания и использует магические способности как заклинатель 7-го уровня плюс боевой модификатор.

Сапфировые драконы рождаются с иммунитетом ко всем формам страха, а также к «паутине», «удержанию», «замедлению» и «параличу». Взрослея, они обретают следующие дополнительные силы: Молодой: «продолжительный свет» три раза в день. Подросток: «камневорот» три раза в день. Взрослый: «антимагическая скорлупа» раз в

день. Зрелый взрослый: «проход сквозь стены» шесть раз в день. Почтенный: «стена камня» три раза в день. Великий змий: «солнечный луч» три раза в день.

Псионические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSPs
=HD	2/2/4	PB, EW/MBl, IF	=Int	200

Обычно выбирает из:

* Ясночувствование – Науки: *яснослышание*, *ясновидение*. Посвящения: *знание направления*, *радиальная навигация*.

* Психокинез – Науки: *дезинтеграция*, *молекулярная перестройка*, *телекинез*. Посвящения: *оживить тень*, *контроль света, молекулярная манипуляция, размягчить*.

* Психопортация: Науки: любые. Посвящения: любые.

Ареал/Общество: Сапфировые драконы устраивают логова глубоко под землей и предпочитают размещать свои сокровища в пещерах, попасть в которые можно только при помощи магии или психоники. Иногда они делят территорию (но не сокровища) с изумрудными драконами.

Экология: Сапфировые драконы считают гигантских пауков большим деликатесом и часто на них охотятся. Драу, карлики, живодеры разума и аболеты – это великие враги сапфировых драконов.

Возраст	Длина тела	Длина хвоста	AC	Дыхание	Заклинания мага/жреца	MR	Сокр.	XP
1	4'-10'	2’-5’	0	2d6+1	Нет	Нет	Нет	1,400
2	10’-20’	5’-10’	-1	4d6+2	Нет	Нет	Нет	2,000
3	20’-30’	10’-15’	-2	6d6+3	Нет	Нет	Нет	4,000
4	30’-40’	15’-20’	-3	8d6+4	Нет/1	Нет	H, Qx2	6,000
5	40’-50’	20’-25’	-4	10d6+5	1/1	20%	H, Qx4, T	7,000
6	50’-60’	25’-30’	-5	12d6+6	1/1 1	25%	H, Qx6, T	9,000
7	60’-70’	30’-35’	-6	14d6+7	1 1/1 1	30%	H, Qx8, Tx2	11,000
8	70’-80’	35’-40’	-7	16d6+8	2 1/2 1	35%	Hx2, Qx10, Tx2	12,000
9	80’-90’	40’-45’	-8	18d6+9	2 1 1/2 1 1	40%	Hx2, Qx13, Tx3	13,000
10	90’-100’	45’-50’	-9	20d6+10	2 2 1/2 2 1 1	45%	Hx2, Qx16, Tx3	15,000
11	100’-110’	50’-55’	-10	22d6+11	2 2 1 1/2 2 2 1 1	50%	Hx2, Qx20, Tx4	16,000
12	110’-130’	55’-65’	-11	24d6+12	2 2 2 1/2 2 2 2 2	55%	Hx2, Qx24, Tx4	18,000

Дракон, топазовый (Dragon, Topaz)

CLIMATE/TERRAIN:	Умеренные и холодные морские побережья
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка или клан
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Особое
INTELLIGENCE:	Исключительный (15-16)
TREASURE:	Особое
ALIGNMENT:	Хаотично-нейтральный
NO. APPEARING:	1 (2-5)
ARMOR CLASS:	-1 (базовый)
MOVEMENT:	9, Fl 24 (C), Sw 9
HIT DICE:	11 (базовый)
THACO:	9 (базовый)
NO. OF ATTACKS:	3+особое
DAMAGE/ATTACKS:	1d6+1/1d6+1/2d6
SPECIAL ATTACKS:	Особое
SPECIAL DEFENSES:	Разное
MAGIC RESISTANCE:	Разное
SIZE:	H (базовый 15')
MORALE:	Элита (15-16)
LEVEL/XP VALUE:	Разное

Топазовые драконы недружелюбны и эгоистичны. По причине непредсказуемого поведения с ними редко приятно иметь дело. Топазовые драконы не ищут общества и не испытывают радости, когда общество находит их.

Птенцы топазовых драконов тусклого желто-оранжевого цвета. С возрастом чешуйки твердеют и становятся прозрачными и фасетчатыми. Взрослый топазовый дракон блестит и сверкает на солнце.

Топазовые драконы говорят на своем языке и общем языке самоцветных драконов, а 12% птенцов топазовых драконов могут общаться с любым разумным существом. Эта вероятность увеличивается на 5% за каждую возрастную категорию.

Сражение: Хотя топазовые драконы и не любят непрошенных гостей, они часто прибегают к переговорам, чтобы замаскировать применение психоники или магии. Если чужаки поведут себя враждебно или просто утомят топазового дракона, тот их атакует, по возможности, сперва применив психонику. Обычно топазовые драконы приберегают свое разящее дыхание на тот случай, если их ранят. Топазовый дракон может притворно капитулировать, чтобы выиграть время, и отступит при сильной угрозе. Обычно он предпримет одно или больше ложных отступлений, намереваясь вернуться и напасть, застигнув противника врасплох.

Разящее дыхание/особые способности: Разящее дыхание топазового дракона представляет собой конус обезвоживания длиной 70 футов и шириной 5 футов у пасти дракона и 25 футов на дальнем конце. При использовании против жидкостей, одно очко повреждения испаряет один кубический фут воды. Задетые конусом существа могут выполнить спас-бросок от разящего дыхания, чтобы получить только половину повреждения от обезвоживания. Дополнительно, те, кто провалит спас-бросок, утрачивают 1d6+6 очков Силы, выполнившие спас-бросок утрачивают лишь 1d6 очков Силы. Целительные заклинания слабее «исцеления» или «регенерации» против потери Силы бессильны, хотя жертвы, которых вынянчат до полного выздоровления, восстановят Силу со скоростью одно очко в день. Любое существо, у которого Сила упадет до нуля или ниже, умрет на месте. Топазовый дракон накладывает заклинания и применяет магические способности как заклинатель 5-о уровня, плюс боевой модификатор.

Топазовые драконы рождаются со способностью «подводного дыхания» и иммунитетом к холоду. Взрослея, они обретают следующие дополнительные силы: Молодой: «защита от зла или добра» три раза в день, Подросток: «мерцание» три раза в день, Взрослый: «стена тумана» три раза в день, Зрелый взрослый: «воздушная вода» три раза в день в радиусе по 10 футов за возрастную категорию дракона, Старый: «разделение воды» раз в день.

Псионические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSPs
=HD	1/1/3	MT, II/MBl, MB	=Int	120

Обычно выбирает из:

* Психокинез – Науки: *телекинез*. Посвящения: *оживить объект, контроль разума, молекулярная манипуляция, размягчить*.

* Психометаболизм – Науки: *укрощение энергии, высасывание жизни, метаморфоза*. Посвящения: *обратная биосвязь, телесное равновесие, вызвать разложении, химическая симуляция*.

Ареал/Обитание: Топазовые драконы устраивают логова возле моря, часто строя или захватывая пещеры возле линии воды. Такие пещеры всегда содержатся в полной сухости. Топазовые драконы обожают загорать на скалах.

Экология: Топазовые драконы предпочитают питаться рыбой и прочими водными существами, особенно гигантскими кальмарами.

Возраст	Длина тела	Длина хвоста	AC	Дыхание	Заклинания мага/жреца	MR	Сокр.	XP
1	2'-9'	2’-5’	2	1d6+1	Нет	Нет	Нет	1,400
2	9’-16’	5’-9’	1	2d6+2	Нет	Нет	Нет	2,000
3	16’-23’	9’-13’	0	3d6+3	Нет	Нет	Нет	4,000
4	23’-35’	13’-17’	-1	4d6+4	Нет/1	Нет	E, Q	6,000
5	35’-44’	17’-23’	-2	5d6+5	1/1	10%	H, Qx3, T	7,000
6	44’-53’	23’-29’	-3	6d6+6	1/1 1	15%	H, Qx5, T	9,000
7	53’-59’	29’-33’	-4	7d6+7	1/2 1	20%	H, Qx7, T	11,000
8	59’-65’	33’-37’	-5	8d6+8	1 1/2 11	25%	H, Qx9, Tx2	13,000
9	65’-70’	37’-41’	-6	9d6+9	1 1 1/2 2 1	30%	H, Qx11, Tx2	14,000
10	70’-75’	41’-45’	-7	10d6+10	2 1 1/2 2 1 1	35%	H, Qx13, Tx2	15,000
11	75’-80’	45’-48’	-8	11d6+11	2 2 1/2 2 2 1	40%	Hx2, Qx15, Tx3	16,000
12	80’-92’	48’-50’	-9	12d6+12	2 2 1 1/2 2 2 2	45%	Hx2, Qx17, Tx3	17,000

Охотник барханов (Dune Stalker)

CLIMATE/TERRAIN:	Тропический/Пустыня
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Дневной
DIET:	Неизвестно
INTELLIGENCE:	Высокий (13-14)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтрально-злой
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	3
MOVEMENT:	12
HIT DICE:	6
THACO:	15
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	2d6
SPECIAL ATTACKS:	Поцелуй смерти (см. ниже)
SPECIAL DEFENSES:	Поражается лишь магическим оружием
MAGIC RESISTANCE:	30%
SIZE:	M (рост 7')
MORALE:	Очень стойкий (14)
LEVEL/XP VALUE:	2000

Отличаясь ужасным видом и таким же нравом, охотники барханов избегают Первичного Материального плана, пока их не призовут высокоуровневые злые волшебники для выполнения злого задания. Охотник барханов будет атаковать добро, где бы его ни встретил, и попытается запечатлеть свой экзотический и губительный «поцелуй смерти» (см. ниже).

Охотник барханов выглядит высоким, худым и обнаженным гуманоидом с необычно крупной яйцевидной головой, крайне длинными руками и ногами и бритвенно острыми когтями на руках и ногах. Его кожа красновато-оранжевого оттенка, необычайно сухая и шершавая на ощупь. Глаза большие, а нос узкий и длинный. Верхняя часть груди ненормально широкая, плавно сужающаяся к относительно узенькой талии. Никаких волос на существе нет, и оно не потеет.

Сражение: Основная дальняя атака охотника барханов это звуковые вибрации. Широкая грудь явно позволяет ему набрать огромный объем сухого, горячего воздуха, который затем пропускается под чудовищным давлением через резонансные пазухи в носовых проходах. Подобные звуковые вибрации расходятся конусом от пасти на расстояние 60 футов, расширяющегося до диаметра в 10 футов на конце. Всем, кто окажется в конусе вибраций, они причиняют 2d6 повреждений и вызывают временную глухоту на 1d10 раундов. Спас-сброски запрещены! Находящиеся вне этого конуса услышат замогильный носовой рев.

Вблизи охотник барханов попытается запечатлеть «поцелуй смерти» на том, кто в пределах рукопашной досягаемости окажется самым добрым. Для этого охотник барханов прикладывает губы к обнаженной коже жертвы и проводит звуковую атаку. Звуковые вибрации при «поцелуе смерти» столь интенсивны, что провал спас-броска от смерти означает мгновенную смерть. Успешный спас-бросок оставляет жертву без сознания на один раунд. При «поцелуе смерти» атака не оказывает никаких иных эффектов, хотя стоящие поблизости все равно слышат приглушенный трубный рев.

Охотники барханов обладают 30% устойчивостью к магии и поражаются только магическим оружием. Если его атакует группа, где магическое оружие есть не у всех,

охотник барханов сперва атакует тех, у кого оно есть, особенно если они добрых мировоззрений.

Ареал/Общество: Охотник барханов – непревзойденная ищейка, в этом отношении его способности аналогичны способностям невидимого охотника, в особенности способность замечать любой след, которому меньше суток. Призываемый с Пара-стихийного плана Магмы высокоуровневым злым волшебником, он может получать общее или конкретное задание на Первичном Материальном плане. Лишь когда задание будет выполнено, охотник барханов вернется на родной план. Соответственно, охотники барханов выполняют свои задания с непреклонностью и безжалостностью. Поскольку к Первичному Материальному плану их привязывают именно буквальные условия их задания, то и выполнить его они стремятся буквально. В этом случае они обретут свободу, даже если по сути задание останется невыполненным – во многом это похоже на истолкование заклинаний «желание» и «ограниченное желание». Аналогично, даже если они выполнят то, что подразумевалось при их призыве, они все равно останутся привязаны к Первичному Материальному плану, если не будут выполнены буквальные условия задания. Такие охотники барханов будут скитаться по безлюдным пустыням, стремясь через насилие избавиться от распирающего их гнева. Вдобавок, всё то время, что они пребывают на этом плане, они всегда будут атаковать добро, в каком бы виде или комбинации его ни повстречали.

На Первичном Материально плане охотники барханов существа одиночные. Нет никаких свидетельств, что они могут совершать «предельный переход», если их не призвал высокоуровневый злой волшебник.

Об охотниках барханов на их родном плане известно мало. Для всех, встречающихся с ними на Первичном Материальном плане, ясно, что те жутко несчастливы в своем состоянии невыполненного задания. К любой прохладе и влаге они питают отвращение. Охотники барханов посещают лишь пустыни, и легче всего передвигаются только в самые жаркие дневные часы. Также возможно, что они не воспринимают звуки в диапазоне человеческого слуха.

Экология: Кости охотника барханов очень прочные, они состоят из множества полых трубок, завивающихся одна вокруг другой, образуя необычайно прочный пучок. Из-за этого с его костями почти невозможно работать. Шкура же охотника барханов слишком шершавая, чтобы из нее вышла кожа для одежды или чего-то подобного, но из нее получается прекрасная наждачка, высоко ценимая работниками по дереву из-за своей долговечности.

Огненный сокол (Falcon, Fire)

CLIMATE/TERRAIN:	Любая пустыня, горы или тундра
FREQUENCY:	Необычный
ORGANIZATION:	Семья
ACTIVITY CYCLE:	Дневной
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Звериный (1)
TREASURE:	Q
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	2-6
ARMOR CLASS:	4
MOVEMENT:	3, Fl 36 (C)
HIT DICE:	1
THACO:	20
NO. OF ATTACKS:	5
DAMAGE/ATTACKS:	1d3/1d3/1d2/1d2/1d2
SPECIAL ATTACKS:	Огонь
SPECIAL DEFENSES:	Иммунитет к основанным на огне атакам
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	S (размах крыла 2,5', тело 8")
MORALE:	Стойкий (11), охраняя птенцов Фанатичный (18)
LEVEL/XP VALUE:	270

Огненный сокол это небольшой хищник рыжевато-ржавого цвета, встречающийся в местах сильно удаленных от заселенных человеком. Все, что он хочет – чтобы крупные существа, включая людей, оставили его в покое.

Сражение: Свою тактику боя огненные соколы выстраивают, исходя из размеров противника. Обычную добычу, вроде кроликов и мелких пташек, попросту хватают когтями и долбят клювом. Более крупных существ, вроде людей и лошадей, как правило, сперва атакуют издалека, пытаясь их отогнать. Дальняя атака огненного сокола состоит в выпуске двух легковоспламеняющихся сфер из кончиков крыльев по занимаемой чужаком местности. Встретившись с чем угодно, сферы взрываются, причиняя 1d6 повреждений (никаких спас-бросков) всему в радиусе 10 футов. Отсюда, огненному соколу совершенно не нужно делать бросок атаки, чтобы нанести повреждения группе лиц. Каждый огненный сокол может так бомбить четыре раза в день. Если же сферы еще и попадут по искателю приключений или его скакуну, горящее вещество прилипает к ним, дополнительно нанося 1d6 повреждений в следующем раунде и еще 1d3 в третьем раунде, после чего выгорает.

К физической атаке огненный сокол прибегнет, только если не сумеет прогнать чужаков. Но и тогда он атакует, только если в гнезде есть птенцы, а чужаки идут в том направлении. Когда его вынуждают атаковать физически, сперва огненный сокол атакует когтями, каждый из которых терзает на 1d3 повреждений. После чего следует атака клювом на 1d2 повреждений, и удары крыльями, каждое из которых также хлопает на 1d2 повреждения. Вдобавок, любой едущий верхом противник, по которому бьют крыльями, должен выполнить проверку Ловкости при -4, иначе свалится со скакуна. Если же скакун летающий, это может окончиться трагически. Поскольку огненный сокол метит когтями в лицо или волосы противника, доспехи от них не защищают, если только на голове не надет шлем с забралом. Верховые противники во время таких атак не получают премий Ловкости к АС. Огненный сокол предпочтет напасть на кого-то с длинными, развевающимися волосами, а не закованного в металл. Огненным соколам нельзя повредить огнем, что волшебным, что обычным. Также у них иммунитет к «волшебным снарядам».

Ареал/Общество: Огненные соколы склонны формировать небольшие стайки из 3-4 семей. Свои гнезда они устраивают высоко в горах, а когда такой возможности нет, то хорошо укрывают их среди пучков тундровой травы. Когда их встречают в пустынях, то гнездо всегда будет на окрестной столовой горе. Огненные соколы любят обрамлять свои гнезда блестящими предметами, и именно там и находится любое сокровище, которым они владеют. Обычной пищей огненным соколам служат мелкие грызуны, и они каждый день съедают половину своего веса в мышах, кроликах, землеройках и им подобных. В день они обычно могут пролететь до сорока миль. Огненные соколы могут часами парить в теплых потоках воздуха, не шевеля крыльями, и могут увидеть бег полевой мыши на расстоянии до 4 миль.

Хотя их обычная скорость полета примерно 12 миль в час, пикирующий на добычу огненный сокол может разгоняться до 130 миль в час.

Обычная продолжительность жизни у них 28 лет. Первые шесть месяцев своей жизни соколята остаются в гнезде, где их кормят родители. Потом их учат летать и охотиться, после чего они становятся самостоятельными членами стаи.

За сезон огненные соколы откладывают лишь одно, редко два, яйца. Размножаться они способны в возрасте от 3 до 27 лет. Все птицы в стае защищают птенцов, будь они свои или от другой пары.

Огненные соколы вступают в брак на всю жизнь. Чтобы избежать кровосмешения, в возрасте двух лет самки покидают гнездо и ищут самца в другой местности. Самцы остаются там, где вылупились, поджидая, пока к ним не прилетят самки из других гнездовий

Экология: Огненный сокол это хищник, у которого нет естественных врагов, не считая человечества. Сокольничьи могут натаскать птенцов, и о некоторых волшебниках известно, что их знакомцами были огненные соколы. Они могут принести пользу, удерживая популяции нежелательных грызунов в разумных пределах.

Ложная фея (Faux Faerie)

CLIMATE/TERRAIN:	Умеренный/Лес
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Дневной
DIET:	Травоядный
INTELLIGENCE:	Средний (8-10)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Хаотично-нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	1
MOVEMENT:	18
HIT DICE:	4
THACO:	17
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	100% (см. ниже)
SIZE:	T (рост 1'-2')
MORALE:	Стойкий (12)
LEVEL/XP VALUE:	2000

У ложной феи в этой жизни есть цель и миссия: сбивать с пути и врать как можно большему количеству существ. Она вполне счастлива от такой работы, а открытие новых и неизведанных способов врать и вводить в заблуждение приводит ее в восторг. Своих сил у нее почти и нет, но особая форма устойчивости к магии создает видимость, будто ложная фея обладает великим магическим могуществом.

Так как ложная фея по сути основанное на магии существо, она может представать перед видящими ее как практически любое фееподобное существо – спрайтом, брауни, пикси, лепреконом или лесной феей. Как правило, она принимает облик того типа фей, которые наиболее распространены в местности, по которой она сейчас путешествует. Ложная фея – великолепный подражатель, владеет языками всех существ, которых изображает, и ее практически невозможно уличить в самозванстве, разве что сама она не обладает врожденными силами и способностями существ, за которых себя выдает. Таким образом, она может, к примеру, выглядеть и говорить как лепрекон, но не может откалывать магические шуточки, столь естественные для лепреконов.

От зари до зари ложная фея меняет дорожные указатели и знаки, создает ложные и идущие по кругу тропинки, и дает неверные указания и информацию прохожим. Она даже прокладывает тропинки в места с природными опасностями вроде зыбучих песков, скальных оползней и опасными ямами. Лжет она как дышит, но при этом столь искусно мешает ложь, полуправду и частичную правду, что сбивает с пути и приводит в замешательство, не давая ни уличить себя во лжи, ни даже заметить неправду. Часто ложная фея, услав кого-то за Сусаниным, следует за своими жертвами на расстоянии, чтобы посмеяться над их положением, иногда меняя облик, чтобы снова попасться им на глаза.

Сражение: Ложь и обман ложной феи – это одно из ее наиболее мощных оружий, и не одна партия искателей приключений была направлена навстречу гибели этими мелкими вредоносными существами. Однако наиболее необычная черта сражения с этими необычными существами заключается в их полной и уникальной устойчивости к магии, полностью защищающей их от всех видов магических атак и заклинаний. Они окружены невидимой аурой поглощения и активной магии, поэтому, когда на них накладывается

заклинание, оно всасывается аурой, где присоединяется к дюжинам других заклинаний, кружащих вокруг ложной феи в безумном хороводе. Если в момент наложения заклинания аура уже заполнена, заклинание все равно всасывается, но случайно выбранное заклинание из поглощенных ранее выплевывается в того, кто сейчас наложил на ложную фею заклинание. За один раунд подобное может происходить несколько раз, и никакой физической атакой этим «плевкам» не помешать. Таким образом, не имеющая материальных компонентов и не творящая магических пассов ложная фея может показаться обладательницей огромных врожденных способностей – ведь она в любом раунде может наложить столько заклинаний, сколько накладывается на нее, и при этом помешать ей не удается никоим образом.

Если ложную фею сжечь во время спячки (см. «Ареал/Общество»), последствия могут быть катастрофическими, поскольку аура разрушается и все накопленные заклинания разлетаются со скоростью шесть штук в раунд, пока аура не опустеет или огонь не погаснет.

Количество заклинаний, которые могут сберегаться в ауре ложной феи, колеблется от 24 до 48, и не изменяется в течении всей ее жизни. Пока аура наполняется, заклинания просто всасываются, но обратно не выплевываются. Когда аура заполнится, за каждое всосанное заклинание будет выплюнуто одно случайно выбранное из ранее поглощенных. Всасываться и выплевываться могут как мажеские так и жреческие заклинания, также нет никаких ограничений по школам и сферам. Хранящиеся в ауре ложной феи заклинания, как правило, включают набор заклинаний, которые накладывались на фею (как дружественными, так и враждебными партиями), включая «знать мировоззрение», «очаровать», «волшебный снаряд», «молния» и т.д.

Ареал/Общество: При свете дня ложная фея занимается своими нестандартными делами, перекусывая ягодами и орехами. За час до сумерек ложная фея станет подыскивать подходящий упавший сук или дерево, длиной не больше трех-четырех футов, с которым сливается для ночного отдыха, сама становясь частью дерева – во многом это напоминает то, как входит в родное дерево дриада для отдыха и восстановления сил. Ложная фея остается в дереве еще час после рассвета. Магическая аура ложной феи заставляет древесину приютившего ее сука или ствола испускать слабое голубоватое свечение. Это свечение, неотличимое от голубого фосфоресцирующего свечения естественных гнилушек, совершенно неразличимо при свете дня, в сумерках или искусственном освещении (факел, лампа, фонарь, самоцвет «продолжительного света» и т.д.). Поэтому собирать хворост в сумерках может быть довольно рискованно, если поблизости есть ложная фея. Если деревяшку, с которой слилась ложная фея, поджечь, фея получит обычные повреждения от огня, а ее аура лопнет с катастрофическими последствиями, как описано выше.

Однако если деревяшку с ложной феей разрубить или разрезать (и не сжечь), выпущено будет лишь шесть случайно выбранных заклинаний. Наутро из обрубков деревяшки выйдут две ложных феи, каждая с половиной hp и половиной накопленных заклинаний своей прародительницы. Две недели они будут пребывать в таком незрелом состоянии, после чего их hp и объем заклинаний удвоятся. Это единственный известный способ размножения ложных фей.

Экология: Ложная фея может послужить солидным аккумулятором с запасом высокоуровневых защитных и исцеляющих или даже атакующих заклинаний. Если изловить ее до того, как аура заполнится, ложную фею можно «откармливать» теми заклинаниями, какими захочется. Например, священник может наложить несколько высокоуровневых лечений на ложную фею, пока ее аура до отказа, или почти до отказа, не заполнится этими заклинаниями. Это позволит любому заклинателю получить такое лечение в бою, наложив на фею низкоуровневое заклинание и получив в обмен выплюнутое ею. Очевидно, такое предприятие таит много рисков. Во-первых, опасности попыток определить полна ли аура ложной феи должны быть очевидны, также как и

опасности связанные с ее поимкой. Во-вторых, по мере того, как накладываются низкоуровневые заклинания, чтобы извлечь хранящиеся заклинания, возрастает вероятность, что именно низкоуровневое заклинание и выскочит в ответ. И наконец, ложная фея будет далеко не в восторге, от того, что с ней обращаются как с магическим аккумулятором, и приложит все усилия, чтобы избежать подобных ситуаций.

Огнезмей (Firedrake)

CLIMATE/TERRAIN:	Умеренный/Холмы и горы
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Семейное логово
ACTIVITY CYCLE:	Дневной
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Полу- (2-4)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	2-8
ARMOR CLASS:	5
MOVEMENT:	6, Fl 18 (C)
HIT DICE:	4
THACO:	17
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	2d4
SPECIAL ATTACKS:	Разящее дыхание
SPECIAL DEFENSES:	Горючая кровь
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	S (длина 4')
MORALE:	Средний (9)
LEVEL/XP VALUE:	420

Хотя его часто с первого взгляда путают с молодым красным драконом, огнезмей не отличается ни интеллектом, ни силой своего кузена-дракона. На любой раздражитель он отвечает огнем.

Этот мелкий дракошка – 4 фута длиной и чуточку выше 2 футов в холке – обладает чертами и пропорциями миниатюрного красного дракона, но его чешуйчатая шкура тоньше и прозрачнее, чем даже у самых юных из истинных драконов. Шкура дракошки почти неуловимо дергается и морщится, она слегка пятнистая с розовато-лиловыми и бордовыми вкраплениями на красном фоне. Даже когда дракошка находится на земле, его крылья не прекращают медленно махать – так он обеспечивает себе приток воздуха и отгоняет надоедливых насекомых. И всегда над дракончиком дрожит знойное марево.

Сражение: Побеспокоенный огнезмей атакует с вероятностью 50%. Основная атака это разящее дыхание (огнем), которое он может задействовать до пяти раз в день. Огонь конусом, длина 60 футов, диаметр основания 10 футов, расходится от рыла дракошки, причиняя 2d8 повреждений всем, кого заденет (половину повреждений при спас-броске от разящего дыхания). Когтями огнезмей в бою не пользуется, но может укусить на 2d4 повреждений.

В крови дракошки содержится так много фосфора, что на воздухе она вспыхивает. На самом деле разящее дыхание и заключается в добровольном выбросе струи собственной пирофорной крови. По причине воспламенимости крови менее опасным будет воевать с ним дробящим оружием (тип B) вроде посохов и дубинок, чем вызывающим кровопотерю. Любое существо, успешно атаковав огнезмея чем-то колющим или режущим (типы P и S), должно выполнить спас-бросок от разящего дыхания, иначе получит 1-2 огненных повреждений.

В воздушном бою огнезмей особо предпочитает атаковать летающих противников снизу и сзади. Жара, источником которой служит огнезмей, и его разящее дыхание естественным образом поднимаются вверх, иногда прерывая маневры существ, которым для полета или планирования требуются относительно спокойные потоки воздуха. Огнезмей иногда попросту таранит менее крупных противников в мягкое подбрюшье, надеясь вышибить из них дух, чтобы те сами упали и разбились.

Ареал/Общество: Огнезмеи существа семейные, супружеская пара поселяется в логове – как правило, это небольшая выемка или скальная полка под карнизом или выходом пород. Пара обычно откладывает от шести до восьми яиц, о которых заботится, согревая их обильным теплом своих тел. Яйца, отложенные в начале лета, проклевываются примерно через 60 дней. Юные огнезмеи учатся дышать огнем еще до того, как учатся летать, и они еще более нервные, чем взрослые – огнем плюются по нескольку раз в день в логове или окрестностях. Первый полет происходит примерно через 60 дней после выхода из яйца.

Присутствие детей делает родителей крайне решительными в защите своего логова. Хотя огнезмеи обычно удаляются от логов всего на 1-2 мили, в период, когда дети наиболее уязвимы для нападения, они могут патрулировать на вдвое большем удалении.

Огнезмеи покидают родительское логово ранней весной на следующий год после своего появления на свет, пролетая иногда многие десятки миль, прежде чем повстречают огнезмея противоположного пола, согласного стать супругом на всю жизнь и устроить новое логово. Редкие брачные бои представляют феерическое зрелище, хотя один из самцов обычно сдается и отступает до того, как бой пойдет на смерть.

Огнезмеи сокровищ не собирают, хотя не проявляют особой заботы убрать кости или иные останки тех, кого одолели.

Экология: По сравнению с их более крупными кузенами, драконами, жизненный срок огнезмеев недолог, обычно они живут от 75 до 100 лет.

Кровь огнезмея можно хранить в ее жидком состоянии, сберегая ее в запертом и герметичной контейнере, либо под водой или иной инертной жидкостью. Ее можно использовать как огненную бомбу, эквивалентную подожженной фляге масла, или создать с ее помощью поджигающее оружие. Например, если обмакнуть в кровь меч, тот немедля станет на 1d4+2 раунда огненным мечом, хотя из-за резкой и внезапной жары, воздействующей на клинок, с кумулятивной вероятностью 2% в раунд меч, пока его охватывает пламя, ударив что-либо, сломается. Иных угроз и воздействия для меча нет.

Кровь огнезмея фактически горит в его жилах, создавая знойное марево, которое всегда дрожит над этими существами. Горение крови также требует высокого содержания кислорода, отсюда непрекращающиеся медленные взмахи крыльев дракошки, даже когда тот отдыхает. Будучи лишен воздуха, он задохнется вдвое быстрее, чем существо аналогичного размера.

Флодер (Flawder)

CLIMATE/TERRAIN:	Умеренный или тропический/Вода
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Племя
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Травоядный
INTELLIGENCE:	Средний (8-10)
TREASURE:	См. ниже
ALIGNMENT:	Нейтрально-добрый
NO. APPEARING:	4-80
ARMOR CLASS:	7 (-3 см. ниже)
MOVEMENT:	3
HIT DICE:	1-3
THACO:	1-2 HD: 19 3 HD: 17
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d3 (каменный кинжал)
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	S (рост 3,5’-4')
MORALE:	Колеблющийся (6)
LEVEL/XP VALUE:	1 HD: 35 2 HD: 120 3 HD: 175

Флодеры – это мирные, похожие на улиток кочевники, живущие в водной среде. Внешне они сильно похожи на выпрямившихся улиток, только их раковины не витые. Сами раковины довольно красивы. У каждого племени раковины имеют свой собственный узор и комбинацию цветов.

У флодеров два глаза, торчащие на кончиках растущих из головы втягивающихся стебельков. Под глазными стебельками расположена пара щупалец, с помощью которых флодеры питаются и пользуются инструментами или оружием. Пасть флодера представляет собой круглое отверстие с несколькими рядами тупых зубов.

У флодеров есть свой собственный язык, прекрасный и мелодичный.

Сражение: Флодеры предпочитают избегать боя, но будут сражаться, защищая себя и свое племя. Вооружена будет примерно половина из встреченных флодеров, а остальные убегут при малейших признаках неприятностей, сражаться они станут, только если их загонят в угол. Безоружный флодер может кусаться на 1-2 повреждений со штрафом к атаке -1.

На каждые 20 встреченных флодеров будет лидер группы с 2 HD. Такой лидер применяет заклинания как волшебник 2-го уровня. У племени есть вождь с 3 HD – заклинатель 3-го уровня. DM’у следует подбирать заклинания случайным образом из школ отречения, призывания/вызывания, гадания и очарования/чар.

Все флодеры обладают исключительно прочными раковинами – в то время как при атаках в лоб у флодеров АС 7, АС раковин -3.

Ареал/Общество: Флодеры живут небольшими кочевыми племенами, путешествующими по дну морей или крупных озер. Они не плавают, а скользят по грунту. Воздухом они не дышат и вне воды задохнутся через 3d4 минуты. Вождь флодеров обладает абсолютной властью, как правило, возглавляя остальных в поисках пищи. В редких случаях вождь возглавляет племя для атаки на особо опасного хищника.

У вождя флодеров иногда (20%) есть знакомец. Знакомец может быть обычной рыбой, крабом, омаром, каракатицей, кальмаром или морским коньком – определите это броском d6. У всех знакомцев будет хорошее широкоугольное зрение, и все смогут ощущать подводные звуки или колебания на больших расстояниях. Крабы, омары и некоторые рыбы могут атаковать, нанося 1-2 повреждения. Каракатицы и кальмары могут выпускать чернильные облака, ослепляя противников на 1-2 раунда. Все они будут длиной 6-18 дюймов и обладают теми же ТТХ, что и указанные в «Справочнике Игрока» AD&D2 в заклинании «найти знакомца».

Заклинания лидеров флодеров записаны на плоских кусочках раковин диаметром примерно 6 дюймов. Все лидеры пользуются этой «книгой заклинаний», которую несет в небольшой сети специально выбранный обычный флодер. Племена также несут 1-20 аналогичных раковин, на которых записывают истории, легенды и песни.

Флодеры гермафродиты. При участии другого взрослого любой флодер может отложить 3d4 мягких яиц, которые проклюнутся через 6 недель. У незрелого флодера будут те же ТТХ, что и у взрослого, за исключением размеров – длиной он от 1 до 3 футов. Размножаются они часто, оставляя яйца повсюду на своей территории, что помогает сохранять их расу и восстанавливать их легко сокращаемую численность.

Почти любая другая водная раса, оказавшись поблизости, заставляет флодеров нервничать, но иногда они связываются с тритонами, русалками или водными эльфами.

Держась подальше от хищников, флодеры могут прожить до 40 лет.

Экология: Артефакты флодеров состоят лишь из исписанных ими раковин и кремневых кинжалов.

Флодеры довольно вкусны, а потому на них охотятся многие другие расы, включая несведущих или не столь цивилизованных разумных существ.

Если они переправятся или будут переправлены в место без хищников, то начнут размножаться с тревожащей скоростью, поедая всю растительность в округе, разрушая обычную экосистему и, в конце концов, вызывая голодную смерть всего племени.

Хотя сокровищ они не собирают, но проглатывают небольшие камешки для помощи пищеварению. У любого флодера с вероятностью 10% в желудке окажется 1d4 самоцвета. Эти самоцветы, плюс раковины, за которые можно выручить до 500 gp, также делают флодеров желанной добычей.

Светлячок (Fyrefly)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой тропический, субтропический или умеренный
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Ночной
DIET:	Травоядный/падальщик
INTELLIGENCE:	Средний (9)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Хаотично-нейтральный
NO. APPEARING:	1 (но см. ниже)
ARMOR CLASS:	5
MOVEMENT:	Fl 18 (A)
HIT DICE:	1 hp (атакует как 5 HD)
THACO:	20 (15)
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1
SPECIAL ATTACKS:	Устраивает пожар
SPECIAL DEFENSES:	Иммунитет к огненным атакам
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	T (1'')
MORALE:	Стойкий (11)
LEVEL/XP VALUE:	175

Светлячок – это крупное, медлительное черное насекомое с красными крылышками и красноватыми глазами. Обычно это доброжелательное насекомое, порхающее от растения к растению, питающееся листьями и гниющей растительностью. Опасным для окружающих оно становится во время репродуктивного цикла.

Сражение: Если светлячка полить водой или поразить основанным на холоде заклинанием, он впадет в спячку. При этом он выглядит мертвым, но очнется через 24 часа и снова начнет пастись.

Когда светлячок вступает в контакт с воспламенимым объектом, существует вероятность, что тот вспыхнет. Чтобы рассчитать вероятность пожара, сперва определите степень горючести предмета. На среднем бойце, к примеру, лишь 10% того, что на нем, может возгореться, в то время как на волшебнике такого будет почти 90%. При любом попадании бросьте процентник, чтобы определить, попал ли светлячок по горючему предмету. Любой горючий предмет, ударенный светлячком, взрослым или личинкой, должен выполнить спас-бросок от обычного огня иначе вспыхнет. Люди в горящей одежде получают 1d6 повреждений в раунд, пока огонь не будет погашен. Атаки, которые не попадают по горючим объектам, считаются попавшими по плоти и наносят 1 повреждение.

Светлячок нападает на живых существ только на стадии личинки, сразу после того, как народился (см. ниже). В это время его охватывает неистовство, и он стремится поджечь любое живое существо. Когда светлячок находится в таком возбужденном состоянии, он становится крайне агрессивным и атакует как монстр с 5 HD (THAC0 15). Благодаря необычайной подвижности по нему гораздо труднее попасть, что дает ему AC 5. (Если по каким-то причинам личинка светлячка отдыхает, ее AC падает до 9). В этой агрессивной фазе он летит на все, что движется, считая себя неуязвимым.

Личинка светлячка обладает иммунитетом к огню и огненным атакам, но холодные атаки немедленно ввергнут существо в спячку. Если плеснуть на личинку светлячка водой, он также может впасть в спячку, если провалит спас-бросок от паралича.

Личинки светлячков летают роями, а потому воздействующие на площади заклинания с высокой вероятностью поразят большинство из них, но 10% светлячков

всегда уцелеют в подобной атаке. Помните, личинки светлячков всегда роятся вокруг кого-то, и действующее по площади заклинание, несомненно, поразит и этого кого-то.

Ареал/Общество: Взрослый светлячок – насекомое одиночное, живет он в лесистых местах. Большую часть времени светлячки тратят на собирание пищи и сон, ожидая того дня, когда настанет пора размножаться. Светлячки добровольно избегают других представителей своего вида, удаляясь на свои собственные, отдельные пастбища. Днем они спят, а ночью беспрерывно едят, останавливаясь лишь для того, чтобы перебраться к другому листику.

Рой личинок светлячков порождается одной особью, которая непрерывно ела два месяца. Светлячок отыскивает огонь, в который влетает, чтобы размножиться. Огонь не убивает его, а возвращает в стадию личинки, запуская процесс размножения. Он превращается в маленький сгусток необычайно горячего огня в форме мотылька. Внутри огня, в который влетел светлячок, этот мотылек выглядит как зона гораздо более яркого пламени. В это время начинается процесс деления, который, если выпустить его из-под контроля, породит дюжины крохотных шариков огня. Если огонь потушить, пока светлячок-родитель не начал делиться, размножение стает невозможным, а светлячок выгорит через 10 минут. Если же светлячку не мешать, пробыв в огне 10 минут, он породит двух личинок. Первоначальный светлячок погибает, но два его потомка остаются в огне. Каждый последующий раунд каждый из них порождает двух личинок и покидает огонь. Поэтому, спустя два раунда после первого деления огонь покинут 2 личинки светлячков, в следующем раунде – 4, потом 8, 16, 32 и наконец 64. Последние 64 светлячка неспособны в этот раз давать потомство. После того, как личинка светлячка покидает огонь, она горит, пока ее не убьют, или ее не введут в спячку, или не истекут 10 раундов, после чего она сама впадет в спячку и начнет переход во взрослое состояние. Этот переход занимает 9 дней.

Экология: Светлячки это создания безумного волшебника Гребдьюза, который случайно дал своим «питомцам» сбежать в мир.

Светлячки не представляли бы для человечества никакой угрозы, если бы не их своеобразный процесс размножения. Они ценны тем, что используются во многих относящихся к огню зельях.

Гамбадо (Gambado)

CLIMATE/TERRAIN:	Умеренный и субтропический/Равнины и под землей
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка или семья
ACTIVITY CYCLE:	Дневной
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Низкий (5-7)
TREASURE:	R
ALIGNMENT:	Хаотично-нейтральный
NO. APPEARING:	1-8
ARMOR CLASS:	6
MOVEMENT:	См. ниже
HIT DICE:	4
THAC0:	17
NO. OF ATTACKS:	3
DAMAGE/ATTACKS:	1d8/1d4/1d4
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M (рост 6')
MORALE:	Стойкий (11)
LEVEL/XP VALUE:	175

Известные в просторечьи как «Прыгающие черепа Гибели», эти необычные существа устраивают логова и терпеливо ожидают в засаде, пока кто-то не пройдет мимо. Гамбадо совершенно аморальны, их заботит лишь собственное выживание, их следующая трапеза и их личное сокровище.

Эти существа с неординарной внешностью размером с человека с мощным человеческим торсом и двумя руками, которые оканчиваются тремя очень острыми изогнутыми когтями. На сильной широкой шее сидит то, что выглядит головой гамбадо, но на самом деле это череп совсем другого существа. Равнинные гамбадо предпочитают черепа рогатых или длиннозубых тварей, или других интересных животных, в то время как гамбадо с логовами под землей предпочитают черепа гуманоидов.

Торс сужается книзу, переходя в трехфутовый цилиндр из хрящей, мышц и кожи, который может сжиматься подобно пружине и внезапно распрямляться для прыжков вверх и вперед. Эта колоннообразная нога резко оканчивается тремя длинными и широкими ступнями с одним пальцем.

Гамбадо обычно бледно-серого цвета. Они часто маскируются при помощи почвы и глины, выкопанной при рытье их ям-логов.

Сражение: Перемещается гамбадо серией скачков – прыгая вертикально вверх, он может коснуться головой потолка на высоте 14 футов, по горизонтали он движется со скоростью 12. Радиально расположенные втягивающиеся когтистые ступни позволяют гамбадо быстро менять направление или резко останавливаться, кроме того они обеспечивают хорошее сцепление с поверхностью при прыжках.

Обычная форма атаки гамбадо состоит в том, чтобы встать, выпрямившись, в своем логове, представляющем яму глубиной около 6 футов, так, чтобы голова была как раз на уровне земли, и сжав ногу для прыжка. Гамбадо прилагает значительные усилия, чтобы соорудить для своей ямы крышку из камней, веток, тряпок и старых костей, оставив только небольшую дырочку в середине, из которой торчит его череп. Приближающийся искатель приключений увидит только череп, очевидно просто лежащий на земле. Крышка не выдержит никого тяжелее корабельной крысы, и совсем не воспрепятствует прыжку гамбадо, когда тот нападет.

Если живое существо подходит на расстояние 4 футов или ближе к черепу-голове, гамбадо выпрыгивает и атакует, сперва кусаясь своей эрзац «головой» на 1d8 повреждений. После чего он также атакует и когтями рук, причиняя по 1d4 повреждений каждой.

Гамбадо предпочитают удирать вместо того, чтобы биться насмерть.

Ареал/Общество: Если гамбадо убьет жертву, он проигнорирует всю добычу кроме монет, самоцветов и небольших ювелирных изделий, которые сразу же заберет себе. Затем их будут маниакально сортировать по типу, цвету или иным характеристикам, снова сгребать в кучу и подносить к свету, затем столь же маниакально рассортировывать снова. Наконец, добыча забирается в яму, где и хранится, хотя иногда артефакты разбрасываются вокруг или оставляются лежать на земле, чтобы привлечь любопытных жертв в будущем. Гамбадо поедает жертву, затем трудолюбиво восстанавливает крышу логова и возвращается в него переваривать пищу и поджидать новую добычу. Гамбадо могут обходиться без серьезной еды по нескольку месяцев, хотя в это время они перебиваются червяками и насекомыми, падающими в их логова. Как минимум раз в 10 дней гамбадо достает свое сокровище и несколько часов маниакально сортирует и восхищается им.

Хотя некогда их считали в высшей степени одиночными существами, сейчас они часто попадаются в группах. Очевидно, если местность оказывается успешной в плане еды и сокровищ, гамбадо возвращается к прежнему логову и собирает родню, чтобы те нарыли логов в непосредственной близости от него. В местах, где кости – дело обычное (то есть там, где много монстров, животных и искателей приключений), можно обнаружить до восьми гмабадо, вырывших логова довольно близко друг от друга. Кое-кто считает, что гамбадо общаются друг с другом при помощи тихого притопывания по земле, используя необычайно быстрые и мельчайшие движения пружинной ноги, хотя это вполне может оказаться всего лишь способом поддерживать мышцы ноги в тонусе и готовыми действовать во время долгих периодов ожидания.

Экология: Шкура пружинной ноги гамбадо от природы очень эластична. Благодаря этой эластичности цилиндры из шкуры могут служить для сращивания труб и аналогичных целей. Тем, кто уже попадался в их ловушки, относительно легко заметить и обойти логова гамбадо. Если оставить их в покое, они могут сыграть роль защиты тылов прошедшей мимо партии от не столь умных бродячих монстров.

Гарбаг (Garbug)

	Черный	**Фиолетовый**
CLIMATE/TERRAIN:	Болото, джунгли	Болото, сырые пещеры
FREQUENCY:	Редкий	Редкий
ORGANIZATION:	Стая	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Ночь	Любой
DIET:	Хищник	Хищник
INTELLIGENCE:	Животный (1)	Животный (1)
TREASURE:	Нет	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный	Нейтральный
NO. APPEARING:	1d4+1	1
ARMOR CLASS:	5	5
MOVEMENT:	6, Fl 12 (C)	6, Fl 9 (D)
HIT DICE:	2+2	3+3
THACO:	19	17
NO. OF ATTACKS:	7	8
DAMAGE/ATTACKS:	1d4/1/1/1/1/1/1	1d6/1d6/1/1/1/1/1/1
SPECIAL ATTACKS:	Парализует, высасывает кровь	Парализует, рвет
SPECIAL DEFENSES:	Нет	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет	Нет
SIZE:	M (длина 6')	L (длина 9’)
MORALE:	Элита (15-16)	Стойкий (11-12)
LEVEL/XP VALUE:	650	650

Гарбаги, вроде бы, родственны падальным ползунам. У гарбага любой окраски будет шесть щупалец вокруг пасти и пара крылышек, как у насекомого. Во всем остальном они напоминают омаров, с короткими глазными стебельками, длинными усами, твердым экзоскелетом и пятью парами конечностей, каждая из которых оканчивается клешнями. У черных (самцов) гарбагов длинные хоботки и глянцево черный экзоскелет. Фиолетовые (самки) гарбаги одинаково фиолетовы везде за исключением мощных клешней темно-желтого цвета на верхней паре конечностей.

Сражение: Хотя гарбаги охотно едят падаль, они предпочитают живую, но неподвижную добычу. Каждое из шести щупалец гарбага длиной два фута. Хотя каждое из щупалец наносит лишь одно повреждение при попадании, также оно выделяет парализующий яд. Пораженные щупальцами жертвы должны выбросить спас-бросок от паралича для каждого попадания, иначе их парализует на 2d6 раундов. Одновременные попадания не кумулятивны. Парализующий яд также обладает легкими разъедающими свойствами, помогая пищеварению гарбагов. Если его не вытереть или не смыть, он будет вызывать легкое жжение и причинять по 1 повреждению в ход следующие два часа.

Черные гарбаги атакуют щупальцами и хоботком. Их пищевая трубка при успешном попадании причиняет 1d4 повреждений. Если черный гарбаг парализовал свою жертву в том же раунде, в котором попал по ней хоботком, он оставляет его вонзенным и сосет кровь. Высасывание крови причиняет 1d4 повреждений в раунд. Черные гарбаги весьма упорны и, как правило, бьются насмерть, даже если собирались всего лишь перекусить.

Фиолетовые гарбаги атакуют щупальцами и мощными клешнями. Каждая клешня при попадании наносит 1d6 повреждений. Если фиолетовый гарбаг попадает в одном раунде обеими клешнями, она еще и порвет свою жертву, причиняя дополнительные 1d4 повреждений. Когда жертва будет парализована или мертва, гарбаг будет отрывать клешнями куски тела, переправляя их в пасть с помощью щупалец.

За исключением могучих верхних клешней фиолетовых гарбагов, клешни монстров слишком слабы, чтобы использовать их в бою. Ими пользуются для переноски пищи или чтобы удерживаться на месте, пока гарбаг пирует.

Ареал/Общество: Оба типа гарбагов встречаются во влажной среде. У черных гарбагов постоянного логова нет, а вот фиолетовые часто захватывают небольшую пещерку или строят гнездо. Все черные гарбаги самцы, в то время как все фиолетовые – самки; самки доминируют. Они сходятся раз или два в год. Черные гарбаги бьются своими хоботками друг с другом в головокружительном воздушном бою, стремясь выиграть привилегию спариться с фиолетовой самкой. Спустя примерно неделю после на удивление красивого брачного ритуала фиолетовая самка откладывает 20-40 яиц в стоячей воде. Из яиц выходят личинки, похожие на креветок, но окрашенные соответственно полу. Обычно на каждую самку рождается пять-шесть самцов. Через два месяца личинки претерпевают метаморфозы, приобретая свои взрослые характеристики.

Хищники, включая, причем в первую очередь, взрослых гарбагов, удерживают численность развивающихся гарбагов низкой. Только 2d6 личинки из каждой кладки достигают зрелости и отправляются на соответствующие территории, бросить вызов за охотничьи угодья. Гарбаги редко живут дольше пяти лет.

Экология: Подобно падальным ползунам гарбаги выполняют полезные функции. Помимо уничтожения отходов, они также охотятся на слабых представителей прочих видов. Гарбаги также большие враги пауков, предпочитая их в качестве добычи. Гарбаги, особенно фиолетовые, весьма смышлены в том, что касается выманивания пауков из логов и охоты на них.

В любом месте на охотничьей территории гарбага можно найти случайное сокровище, а также останки предыдущих жертв. В еде гарбаги непривередливы и редко относят жертвы с того места, где убили их.

Щупальца гарбагов используются в производстве парализующих ядов, и могут пригодиться для создания свитков, глифов или иных предметов, вызывающих паралич.

Если самку гарбага поймать еще личинкой, из нее можно вырастить сторожевое животное. Личинка фиолетового гарбага может стоить до 1,000 золотых, если продать в нужные руки. Подобно прочим животным ее можно натаскать узнавать нескольких лиц и следовать очень простым командам типа «стоять» или «принеси». Самцы гарбагов не поддаются любым попыткам дрессировки.

Великан, туманный (Giant, Fog)

CLIMATE/TERRAIN:	Умеренный/Трясина, болота, топкие леса и прибрежные районы
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Клан, охотничья группа
ACTIVITY CYCLE:	Дневной
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	От среднего (8-10) до высокого (13-14)
TREASURE:	E, R
ALIGNMENT:	Нейтральный (50% добрый, 50% злой)
NO. APPEARING:	1-4 (редко 1-6)
ARMOR CLASS:	1
MOVEMENT:	15
HIT DICE:	14
THACO:	7
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d10 или оружием (3d6+11)
SPECIAL ATTACKS:	Швыряет камни
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	H (рост 24')
MORALE:	Очень стойкий (14)
LEVEL/XP VALUE:	7,000

Кузены облачных великанов, эти швыряльщики камней более умные и скрытные, чем отражено в историях или песнях.

Туманные великаны огромные и дородные, с ногами как стволы деревьев и мускулистыми руками, перекачанными от постоянных игр и упражнений со швырянием. У них молочно-белая кожа, способствующая их природной способности сливаться с туманом (вероятность 80%), что дает их противникам штраф -5 к броскам ошеломления в тумане или при пасмурной погоде. Обильная растительность на теле, волосы на голове длинные и серебристо-белые. Тем не менее, волос на лице они не отращивают. Доспехов предпочитают не носить, полагаясь на высокий естественный AC. Однако иногда они носят кожаные доспехи (AC -2), и как минимум одна шайка носит доспехи из шкур белого дракона с серебряными заклепками. Любят массивные, украшенные дубины из выбеленного и отполированного дерева или кости. Разговаривают туманные великаны на своем языке и языке облачных великанов, а 30% говорит на всеобщем.

Сражение: Туманные великаны, как правило, охотятся группами из 1d4+1 мужчин, хотя иногда объединяются с облачным великаном или двумя, увеличивая численность охотничьей партии до 1d4+3. Предпочитают атаковать из укрытия (наиболее излюбленное укрытие – туман). Швырнув несколько камней, чтобы рассеять противников, устремляются в рукопашную, размахивая кулаками и мечами. Взрослые туманные великаны могут швырять камни на 3-240 ярдов, причиняя 2d10 повреждений. Также они могут с вероятностью 45% перехватить брошенные в них снаряды аналогичных размеров, но не могут ловить стрелы для луков, арбалетов и камешки для пращи. В рукопашной они, как правило, сражаются дубинами и кулаками, хотя обычны и рассказы о вооруженных мечами туманных великанах.

Благодаря острому слуху и хорошо развитому обонянию туманные великаны редко ошеломляются (+2 к броскам ошеломления). Подступы к их пещерам и охотничьим лагерям часто перекрыты обрушивающимися камнями или бревнами, падающими от попадания метко брошенного при первых признаках нападения камня.

Ареал/Общество: Туманные великаны гордятся своей силой и боевым мастерством, часто устраивая состязания в охотничьих вылазках, похваляясь друг перед

другом. Их любимая игра называется «копси» - великаны разбиваются на пары и перебрасываются все более и более крупными глыбами, пока один из пары не сможет поймать подачу.

Семьи туманных великанов живут в пещерах, каньонах или зарослях в наиболее недоступных частях топей, болот, лесов или побережий. Мужчины обычно охотятся группами, удаляясь от дома на дюжину миль. Группы обычно состоят из великанов сходных мировоззрений.

По традиции юный великан не может жениться, пока не добудет как минимум одно крупное серебряное украшение. Обычно молодые великаны объединяются в группы, отправляясь на поиски украшения (или сокровища, чтобы купить такое).

Туманные великаны не часто ладят с другими существами или расами, хотя группы сходного мировоззрения часто могут их убедить выполнить услугу за плату или обменяться товарами. Туманные великаны охотно обменяют товары или услуги на очищенное серебро.

Между группами иногда вспыхивают территориальные споры, особенно, когда охота скудная. Дружеские споры иногда можно уладить игрой в копси или состязанием в борьбе на руках. Воюя друг с другом, туманные великаны обычно швыряются камнями и бьются на кулаках, но не рубятся на мечах.

Туманные великаны обожают все сорта приготовленного мяса, особенно копытных существ, вроде лошадей, коров, оленей, лосей и кентавров. Часто готовят мясо, разведя огромный костер и держа над ним нанизанные на свои мечи куски мяса. На десерт предпочитают фрукты и сладости, а при наличии алкоголя будут его пить в огромных количествах. Своего вина и спирта они не готовят. Также они иногда курят свежие стручки молочая в деревянных трубках, хотя для людей и полулюдей такой «табак» слишком горек.

Экология: Из-за своих размеров туманные великаны потребляют огромные количества пищи, и им требуется значительная территория, чтобы содержать себя охотой. Великаны часто метят границы валунами и бревнами, чтобы разграничивать охотничьи территории разных групп. Любому, кто сломает или передвинет пограничные метки, спуску не будет. Их постоянные тропы слишком тяжело замаскировать, поэтому, чтобы отвадить нарушителей используются ловушки из обрушивающихся камней и бревен.

Гибберлинг (Gibberling)

CLIMATE/TERRAIN:	Умеренный/Леса, под землей
FREQUENCY:	Необычный
ORGANIZATION:	Стадо
ACTIVITY CYCLE:	Ночной (но см. ниже)
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Низкий (5-7)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Хаотично-нейтральный
NO. APPEARING:	40-400
ARMOR CLASS:	10
MOVEMENT:	9
HIT DICE:	1
THAC0:	20
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d8 (оружием)
SPECIAL ATTACKS:	Массовая атака
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	S-M (рост 4’-5')
MORALE:	Колеблющийся (5)
LEVEL/XP VALUE:	15

С визгами, бормотанием и завыванием накатывает волна из ночной тьмы. Дюжины, возможно сотни горбатых голых гуманоидов несутся вперед неукротимым прибоем, размахивая короткими мечами. Мысли о безопасности, уловках или стратегии у них отсутствуют напрочь, из-за чего надежды остановить их массовую атаку не существует. А затем, нахлынув и убив, волна гибберлингов вновь уходит в ночь.

Первое впечатление от гибберлингов – это спутанная масса шерсти и плоти в далеком лунном свете. На самом деле этот шабаш состоит из массы бледных, горбатых гуманоидов с заостренными собачьими ушами и черными гривами вокруг отвратительных скалящихся рож. Черные глаза горят маниакальным блеском. Непропорционально длинные руки сжимают короткие мечи, когда существа вприпрыжку бегут вперед.

Сражение: Гибберлинги нападают в огромных количествах, издавая дьявольские завывания, щелчки, визги и безумное бормотание, поэтому даже храбрейшие из наемников должны проверять мораль каждый раунд. Персонажи же должны делать проверки морали только если необходимо. Орущая толпа совершенно дезорганизована по форме и выбирает направление случайным образом.

Гибберлинги атакуют обычными мечами, но они столь искусны и умелы с этим оружием, что получают +1 к попаданию. Свое движение вперед они замедляют лишь настолько, чтобы перебить все, что шевелится, после чего продолжают свой бег, совершенно не утолив жажду крови. Они всегда сражаются насмерть, и пожирают все на своем пути, включая своих павших товарищей, а любое неукрепленное здание или предметы превращают в обломки.

Единственная надежда выжить при встрече со стадом гибберлингов заключается в том, чтобы извлечь стратегическое преимущество из их боязни и отвращения к яркому свету. Как правило, гибберлинги часто встречаются только в густых лесах и подземных коридорах, питая отвращение к любому яркому свету, и особенно страшась огня. Хотя их массированная атака быстро поглотит любого, кто несет факел, яркий большой костер или магический свет достаточной интенсивности не даст им подойти или заставит их изменить маршрут.

Ареал/Общество: Вообразить социальную структуру гиббергланингов нелегко. Ее можно приблизительно сравнить со структурой леммингов, бросающихся в море, или с косяком пираний, охваченных жором. Никаких мыслей, никакой организации и никакой личности. Хотя у них явно есть примитивные средства общения друг с другом, никаким различимым языком они не обладают.

Путешествующее по земле гиббергланинги неуклонно зарываются в землю, укрываясь от дневного света, и в это время они наиболее уязвимы. Их легко можно выследить по оставленной ими дороге хаоса и разрушений и можно быстро перебить, пока они лежат в спячке под самой поверхностью земли. Если их обнажить, они пробудятся, но, как правило, окружающий их яркий свет заставит их съежиться от страха, делая их легкой добычей. Подземные гиббергланинги могут зарываться в землю, а могут просто лежать, свернувшись в позе зародыша, во время отдыха. Пробуждаются они внезапно, всей группой и в едином порыве выскакивают из нор, воя и бормоча самым ужасным образом.

Будучи пойманными, эти странные существа издают лишь свое непонятное бормотание и не выказывают ни терпения, ни намерения выучить другие языки или общаться иным способом со своими пленителями. Вместо этого они бьются о свои клетки и бросаются на запертые окна и двери в жалких попытках сбежать из неволи.

Неизвестно как или когда они размножаются, и размножаются ли вообще.

Экология: Попытки отыскать логова гиббергланингов неизбежно приводят к подземным проходам, где их след рано или поздно теряется в самых глубоких тайниках пещер с каменным полом.

Для своего маниакального ночного существования гиббергланинги нуждаются в чудовищном количестве пищи, обгладывая до костей всё и вся, что только попадется на их пути. Их мех обычно кишит вшами и прочими паразитами, подхваченными во время сна в норах. Шкуры у них драные и ничего не стоят. Сокровищ или каких-то полезных предметов гиббергланинги не носят. Мечи у них самые что ни на есть простые, без каких-либо меток и украшений, и часто тупые и жалкие. Если коротко, единственная цель, которой служат гиббергланинги, это нести случайную смерть в ночи. Хозяина у них нет.

Горбел (Gorbel)

CLIMATE/TERRAIN:	Тропики/суша
FREQUENCY:	Необычный
ORGANIZATION:	Стадо
ACTIVITY CYCLE:	Дневной
DIET:	Всеядный (падальщик)
INTELLIGENCE:	Нет (0)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1-20
ARMOR CLASS:	3 (10, см. ниже)
MOVEMENT:	1, Fl 18 (C)
HIT DICE:	2
THAC0:	19
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d4 или 1d6
SPECIAL ATTACKS:	Взрывается
SPECIAL DEFENSES:	Неуязвим для дробящего (B) оружия
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	S (диаметр 3’)
MORALE:	Ненадежный (4)
LEVEL/XP VALUE:	120

Горбел – странное существо, некоторые считают его отдаленным родичем бихолдера или, возможно, результатом экспериментов некоего безумного волшебника. Они атакуют и сжирают практически все, что шевелится – только их взрывоопасная природа не дает им заполонить ареал.

Обычно существо выглядит как красный шар из прозрачного, тонкого материала похожего на резину. Вокруг верхушки шарообразного тела на равных расстояниях расположены шесть крохотных красных глазок на коротких втягивающихся стебельках. Оно ест, дышит и рожает через крошечное похожее на пасть отверстие, а для ходьбы и атаки пользуется короткими когтистыми ногами. При рождении горбелы всего шести дюймов в диаметре, но быстро вырастают до полного размера в 3 фута за шесть месяцев. Пасть, как и все остальное у этого существа, резиновая и может медленно растянуться, чтобы вместить пищу диаметром до 18 дюймов. Множество мелких зубов вокруг края пасти помогает удерживаться на более крупной, сопротивляющейся добыче, пока пасть растягивается, подгоняясь под еду.

Сражение: Горбелы атакуют и попытаются сожрать все, что шевелится. Известно, что они атаковали раскачивающиеся на ветру деревья. Атака начинается со стремительного подлета к цели, затем фиксирования на ней при помощи острых когтей. Способ передвижения горбелов до конца не ясен, но считается, что он включает магию аналогичную заклинанию «левитации». Хватка горбела столь сильна, что когда он цепляется за добычу, отцепить его можно только в случае гибели его или жертвы. Более того, после того, как когти угнездятся, они автоматически наносят жертве в каждом раунде 1d6 когтящих повреждений. Но у такой хватки есть свои недостатки – после того, как горбел прицепится, он утрачивает все премии Ловкости и его AC падает до 10.

Удар, нанесенный дробящим (тип B) оружием, попросту отскочит от резиновой шкуры горбела. От успешного удара колющим или режущим (типы P и S) оружием горбел лопнет, как воздушный шарик, выпустив облако пирофорного газа и взорвавшись, нанося всем существам в радиусе 5 футов 1d4 взрывных повреждений. Горбел взорвется и от магических повреждений (например, «волшебный снаряд»), независимо от действительного количества повреждений.

У самих горбелов нет иммунитета от взрыва товарищей – известны случаи, когда уничтожались целые стада в результате цепной реакции взрывов, вызванной повреждениями, нанесенными одному-единственному горбелу.

Пирофорный газ – это результат неразборчивой диеты и необычного обмена веществ горбела. В его утробе переваривается смесь зеленой листвы, коры и небольшого количества металлических опилок или руды (служит катализатором). Предпочтение, вроде бы, отдается руде с золотой обманкой. Получающийся в результате газ значительно легче воздуха, обеспечивая тем самым летучесть существа. Он также медленно просачивается, а потому должен постоянно пополняться. Газ пахнет тухлыми яйцами – этот запах может выдать присутствие или приближение горбела.

Ареал/Общество: Стада горбелов это свободно организованные группы, питающиеся обильной тропической растительностью или мусором и падалью в джунглях. Стабильных логов у них нет, поскольку стадо должно часто перемещаться, когда выжрет всю листву в одном месте. Размер стада может меняться – отдельные горбелы приходят и уходят, движимые собственными ограниченными инстинктами. Время от времени могут происходить стычки с другими горбелами из-за еды, но, как правило, это не больше, чем состязания по отталкиванию агрессоров.

Горбелы любознательны и склонны обследовать все необычное, что попадается в их окружении, например лагерь искателей приключений. Очутившись в лагере, они атакуют и попытаются съесть первое же, что шевельнется, тем самым привлекая их внимание. Когда что-то возбуждает его любопытство, горбел начинает отчаянно мяукать, в чем-то схоже с котенком.

Экология: Для местной растительности горбелы не хуже любых других стадных животных – когда пища заканчивается, стадо мигрирует. Больше почти ничего не известно об их жизни или взаимодействии с прочими существами.

Некоторые волшебники готовят *зелье огненного дыхания* из пирофорного газа горбелов. Глаза можно использовать в качестве компонентов для заклинания «глаз волшебника» или аналогичных магических эффектов, в то время как из резиновой шкуры можно якобы соорудить занятные аппараты легче воздуха. Но чтобы получить невредимую шкуру для таких конструкций, необходимо убивать горбела так, чтобы не дать взорваться пирофорному газу, а для этого нужно, чтобы не был поврежден телесная сумка.

Гримлок (Grimlock)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой/гористый
FREQUENCY:	Необычный
ORGANIZATION:	Племенной
ACTIVITY CYCLE:	Ночной
DIET:	Хищник (человечина)
INTELLIGENCE:	Средний (8-10)
TREASURE:	Личное K, L, M; в логове B
ALIGNMENT:	Нейтрально-злой
NO. APPEARING:	20d10
ARMOR CLASS:	5
MOVEMENT:	12
HIT DICE:	2 (и см. ниже)
THACO:	19
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d6 или оружием
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	См. Ниже
MAGIC RESISTANCE:	Особое
SIZE:	M (5,5’-6’)
MORALE:	Стойкий (11) (и см. ниже)
LEVEL/XP VALUE:	По разному

Гумноиды могучего телосложения, одетые лишь в темные, перепачканные тряпки, эти воинственные подземные существа выныривают по ночам из своих глубоких пещер, отправляясь на поиски тех несчастных, кто пополнит их кладовки.

У гримлоков толстая, чешуйчатая, серая кожа и длинные, черные, грязные волосы. Зубы у них белые и необычайно острые. Глаза – пустые белые шары.

Гримлоки абсолютно слепы, но у них необычайно развит слух и обоняние. Благодаря своим чутким ушам и носам они могут различать объекты и существ в радиусе 20 футов так же хорошо, как если бы могли видеть.

Сражение: Гримлоки иммунны к эффектам заклинаний, влияющих на зрение. Сюда относятся «фантасмагория», «темнота», «невидимость», «зеркальные подобия» и многие другие. Однако заклинания типа «фальшивый звук» или любой громкий, продолжительный шум может их частично «ослепить». Это снизит их способность ощущать противника до радиуса 10 футов, и даст им штраф -2 к броскам атаки. Если гримлок вдохнет или ему бросят в лицо вещества вроде табака или сильных духов, это окажет почти такой же эффект.

Атакуют гримлоки свирепо, но почти без всякой организации, часто останавливаясь посреди битвы, чтобы подобрать павших врагов или товарищей на продовольствие. На каждых 10 встреченных гримлоков будет один вожак с 3 HD и AC 4, на каждые 40 – воитель с 4 HD и AC 3. Эти исключительные представители гримлоков обычно будут единственными, демонстрирующими хотя бы самую элементарную стратегию, как правило, позволяя своим последователям ослабить противников, прежде чем самим вступить в бой.

Гримлоки почти всегда нападают в темноте, если есть такая возможность. Хотя сам свет на них не действует, они достаточно разумны, чтобы понимать, что в полной темноте их уникальная форма восприятия дает им отчетливое преимущество.

Хотя они могут атаковать руками (на 1d6 повреждений), гримлоки предпочитают режущее (тип S) оружие и обычно (в 90% случаев) вооружены следующим образом: ручные топоры у 20%, боевые топоры у 15%, двуручные мечи у 15%, полуторные мечи у 15%, палаши у 15%, длинные мечи у 20%.

Вожаки и воители всегда будут вооружены боевым топором или двуручным мечом.

Гримлоки, что обычные, что вожаки с воителями, делают все спас-броски как бойцы шестого уровня. Гримлоки получают +1 к броскам ошеломления, поскольку острый слух позволяет им общаться слишком тихими голосами, чтобы их услышали представители иных рас. Вдобавок, их мораль поднимается на 1 за каждого присутствующего в группе вожака или воителя.

Ареал/Общество: Логова гримлоков находятся в обширных пещерных комплексах в гористой местности. Они хорошо приспособились к этой окружающей среде. В любой скалистой местности они сливаются с окружением так хорошо, что пока остаются неподвижными, они полностью неразличимы – пока в них буквально не врежешься. В любом логове гримлоков будет почти столько же самок (1 HD и AC 6), сколько и самцов, и как минимум столько же молодняка (1 hp, AC 6 и небоеспособен). Вожаки и воители гримлоков обладают кое-каким контролем над этими общинами. Однако их контроль обычно эффективен лишь до тех пор, пока отдающий приказы вожак находится поблизости, чтобы подкрепить свою волю силой. Для представителей остальных рас почти невозможно отличить одного гримлока от другого – хотя вожаки могут быть чуточку покрупнее – но сами они легко различают друг друга по незначительным различиям в запахе и движениях.

Будучи крайне ксенофобными, гримлоки редко союзничают с другими расами. Однако есть небольшая (10%) вероятность, что они позволят медузам делить с ними логово, и 2% вероятность, что любая бродячая группа гримлоков будет сопровождаться 1-2 живодерами разума.

Экология: Гримлоки часто жрут сырое мясо гуманоидов, больше всего предпочитая человечину. Партии фуражиров часто устраивают налеты на дома прочих подземных рас, особенно тех, кто держит большие популяции рабов (типа драу). Они часто в хороших отношениях с живодерами разума, поскольку иллитиды обладают большим запасом тел гуманоидов, выбрасываемых, после того, как у них сожрут мозги. Частично по этой причине гримлоков ненавидят гитианки. Поскольку мясо рабов, которое жрут (сырым) гримлоки часто нездоровое, зачастую болезни выкашивают целые общины.

Адский кот (Hellcat)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Средний (10)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Законно-злой
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	6
MOVEMENT:	12
HIT DICE:	7+2
THACO:	13
NO. OF ATTACKS:	3
DAMAGE/ATTACKS:	1d4+1/1d4+1/2d6
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	20%
SIZE:	L (длина 6’-9’)
MORALE:	Очень стойкий (14)
LEVEL/XP VALUE:	3000

Адские коты – спутники и знакомцы исчадий Ада, и, как следствие, обычно только там и встречаются. При случае их можно повстречать на Первичном Материальном плане, где они служат лишь могущественным из законно-злых существ. В крайне исключительных обстоятельствах они могут служить знакомцами у воистину могущественных законно-злых волшебников.

Их невозможно увидеть в присутствии любого источника света. В кромешной тьме они видятся некими призраками, напоминающими домашнего кота, но размерами с тигра. Глаза и клыки у них малинового цвета. Поговаривают, что на дне зрачков адского кота можно увидеть огни Ада, но мало кто прожил достаточно долго, чтобы подтвердить эти разговоры.

Сражение: Хотя адский кот и выглядит призраком, он не нежить. Повредить ему можно лишь магическим оружием, которое причиняет обычные повреждения, но без премии зачарования. У адского кота полный иммунитет к контролирующим разум заклинаниям.

В рукопашной адский кот атакует двумя лапами (1d4+1 повреждений каждой) и кусает (2d6 повреждений).

Если адский кот повстречает партию, в которой есть нейтрально-злые или хаотично-злые существа, он убежит. Партия, в которой нет злых существ, будет немедленно атакована адским котом, у которого нет хозяина. Если адский кот встретит группу, в которой у одного или больше существ мировоззрение колеблется, но склоняется ко злу, он присоединится к ним, как описано ниже, и поможет обратить это существо к философии беспримесного законного зла. За подобные деяния адский кот получает особое вознаграждение и почет, когда возвращается на свой родной план.

Ареал/Общество: Адский кот создан лишь для того, чтобы служить прихотям правителей Ада. Он путешествует на Первичный Материальный план ради дальнейшего споспешествования делу законного зла путем службы могущественнейшим существам с Интеллектом выше среднего и аналогичным мировоззрением. В тех редких случаях, когда встреченный адский кот еще не прикреплен к хозяину, он выберет службу самому могущественному из присутствующих законно-злых существ. Если ему встречается

партия из нескольких существ с законно-злым мировоззрением, но с одинаковыми уровнями, адский кот выберет хозяина в следующей последовательности: священник, пользователь магии (специалисту отдается предпочтение перед магом) и боец. Прочим классам уделяется меньше внимания. Адский кот рассматривает существ с более низким Интеллектом как расходный материал, буде дело Законного Зла того потребует.

Служба адского кота заключается в помощи при сотворении злых деяний (чем злее, тем лучше). Он может телепатически общаться (расстояние 90 футов), но только со своим нынешним хозяином, которого он будет оборонять и защищать изо всех сил.

Разорвать привязанность адского кота к хозяину сложно, но два способа есть. Во-первых, адский кот всегда охотно бросит своего нынешнего хозяина ради другого, более могущественного обладателя законно-злого мировоззрения. Если новому хозяину это будет неинтересно, адский кот сохранит связь с прежним хозяином. Если же выбран новый хозяин, все привязанности и преданность старому хозяину пропадают – адский кот, не колеблясь, нападет на своего старого хозяина, если ему это прикажут.

Второй метод похитить преданность адского кота проистекает из того факта, что он может оставаться на Первичном Материальном плане только один год и один день, возвращаясь в полночь последнего дня в место своего рождения в Аду. Когда он отбывает, рвутся и все связи с хозяином. Адский кот знает точный день своего возвращения и заранее согласует планы с хозяином. Спустя как минимум 14 дней, и только по приказу своих хозяев в Аду, адский кот вернется на Первичный Материальный план, но совсем необязательно в то же самое место, откуда отбыл. Связи со старым хозяином автоматически не восстанавливаются. На самом деле старому хозяину может предстоять бой с новым хозяином за возврат преданности адского кота.

За все свои услуги и защиту адский кот требует только одной малости – раз в неделю ему нужен живой человек, чтобы съесть его. Если хозяин не сможет уплатить вовремя, он сам может оказаться следующей трапезой адского кота.

Экология: Адский кот занимает в Аду особую нишу, он подобен всем прочим законно-злым знакомцам, но пользуется большим почтением. При еженедельной «кормежке» других средств к существованию ему не требуется.

Ледяная ящерица (Ice Lizard)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой арктический
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка или семья
ACTIVITY CYCLE:	Дневной
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Низкий (7)
TREASURE:	G
ALIGNMENT:	Хаотично-злой
NO. APPEARING:	1-4
ARMOR CLASS:	1
MOVEMENT:	9, Fl 15 (C)
HIT DICE:	3+3
THACO:	17
NO. OF ATTACKS:	3
DAMAGE/ATTACKS:	1d3/1d3/1d6
SPECIAL ATTACKS:	Заклинания, разящее дыхание
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	80% (но см. ниже)
SIZE:	S (длина 3’)
MORALE:	Очень стойкий (14)
LEVEL/XP VALUE:	1400

В своем естественном облике ледяная ящерица выглядит белоснежной ящерицей, где-то 3 фута длиной, и разительно схожая внешне с очень молодым белым драконом. Местами ее чешуйки окрашены в тускло-серебряный или бледнейше-голубой. Живет она в тех же самых ледяных, замороженных пустошах, которые нравятся белым драконам. Мельчайшие различия в окраске чешуек ледяных ящериц и их более крупных кузенов может заметить лишь настоящий профи в драконологии и биологии драконов – у птенца белого дракона чешуйки зеркально-яркие, чисто белого цвета, только у гораздо более крупных и взрослых белых драконов чешуйки бывают разноцветными.

Сражение: Ледяным ящерицам свойственно устраивать сюрприз противникам, которые о них ничего не знают, потому что дважды в день (каждый раз на два часа) они могут «превращать себя» в белых драконов. Драконий облик ледяной ящерицы подобен молодому взрослому белому дракону, но без специальных атак (разящего дыхания и заклинаний) дракона. Возврат к облику ледяной ящерицы исцеляет 10-60% полученных ею повреждений.

Ледяные ящерицы обладают высокой степенью сопротивляемости магии (потрясающие 80%), но низкие Интеллект и Мудрость делают их очень восприимчивыми к «очарованиям» и «удержаниям» (-2 к спас-броскам для любого из этих заклинаний). Они могут накладывать заклинания «страх» и «сон» по два раза в день каждое, но только находясь в облике ледяной ящерицы. Также ледяные ящерицы уязвимы для огненных повреждений – все спас-броски от огня получают -2, и каждая кость повреждений дополнительно наносит +1 повреждение.

В рукопашной ледяные ящерицы в любом из обликов могут применять собственное замораживающее разящее дыхание раз в три раунда до трех раз в день. Они выдыхают конус ледяного воздуха, диаметром 10 футов в основании и длиной 30 футов, причиняющего 2d8 повреждений. Некоторые искатели приключений говорят, что разящее дыхание ледяной ящерицы столь холодное, что сам воздух замерзает, когда та дышит на противника.

В свободное от применения разящего дыхания время ледяная ящерица атакует двумя лапами (1d3 повреждений каждой) и кусает (1d6 повреждений). Ледяная ящерица

слишком маленькая, чтобы эффективно применять прочие типы атак, свойственные истинным драконам (бить крыльями, хлестать хвостом и т.д.)

Ареал/Общество: Подобно своим кузенам истинным драконам, ледяные ящерицы падки на лесть. Им не свойственно оказывать услуги, и свою территорию они защищают яростно. Однако если применить к ним должный подход, их можно убедить выслушать – а иногда даже и сотрудничать, если их удастся убедить, что план им только выгоден. Для подобного принуждения требуются дары в виде особо дорогих самоцветов или волшебных предметов. Ледяных ящериц скорее впечатляет количество, чем качество. То есть, 10,000 золотых монет окажут большее влияние на ее решение, чем равный по стоимости чистейшей воды брильянт или изумруд. Иногда ледяных ящериц можно одурачить, всучив им фальшивые сокровища, но если они обнаружат этот подлог, то поступят весьма сурово.

Взрослые ледяные ящерицы, как правило, живут в одиночестве в подземных ледяных пещерах. Эти пещеры слишком маленькие, чтобы вместить ледяную ящерицу в драконьем облике. Каждый самец ледяно ящерицы столбит и обороняет территорию примерно в 100 кв. миль. На этой территории не потерпят другого самца ледяной ящерицы, хотя сама она может быть частью территории белого дракона, который там временами появляется. Поскольку они могут принимать два облика, ледяные ящерицы считают себя главнее белых драконов, в то время как белые драконы терпят ледяных ящериц как мелких вредителей.

Спаривание может быть когда угодно, но не чаще одного раза в год. Чтобы обозначить свой интерес, самец ледяной ящерицы отдаст часть своих сокровищ самке, которую он считает самой сильной. В подарок может войти до 40% общего количества предметов, но не общей стоимости, из сокровищ самца. Пара ледяных ящериц живет вместе во время спаривания и после, когда отложены яйца, пока те не проклюнутся. Кладка состоит из 1d3 яиц, которым требуется три месяца, чтобы созреть и проклюнуться. В этот период самец будет защищать самку от других самцов, которые будут пытаться убить пару и уничтожить яйца, чтобы расширить свою территорию и завладеть большими сокровищами.

Ледяные ящерицы не обладают той прожорливостью, что их более крупные кузены. Они предпочитают небольшую дичь (снежные зайцы и т.д.), но согласны и на падаль, если больше ничего нет.

Экология: Волшебники экспериментировали с заменой более редких частей белых драконов частями ледяных ящериц при изготовлении зелий и предметов, но без особого эффекта. Если ледяная ящерица вылупится и будет выращена в неволе, ее можно обучить быть питомцем или сторожем.

Железная кобра (Iron Cobra)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Необычайно редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Нет
INTELLIGENCE:	Нет (0)
TREASURE:	См. ниже
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	0
MOVEMENT:	12
HIT DICE:	1
THACO:	19
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d3
SPECIAL ATTACKS:	Яд
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	S (длина 3')
MORALE:	Стойкий (12)
LEVEL/XP VALUE:	420

Железная кобра внешне чем-то похожа на обычную ядовитую змею, но на самом деле она – программируемый магический автомат, построенный из неизвестного металла, неким древним волшебником, а возможно даже и малым божеством.

Тело железной кобры поделено на сегменты. Самый крупный сегмент длиной примерно 3 дюйма и находится сразу за головой. Все остальные сегменты уменьшаются в размерах по направлению к хвосту. Цвет тела задается волшебником, сотворившим железную кобру, он часто напоминает окрас смертельно-ядовитой змеи вроде кобры или мокассиновой змеи. Для глаз автомата требуется два особо зачарованных изумруда (стоимостью как минимум 500 gp каждый) – по ним часто узнается истинная природа этих созданий. Железные кобры были созданы с мельчайшими подробностями, они часто снабжены рабочими погремушками, маленькими раздвоенными языками или капюшонами как у настоящих кобр.

Сражение: У железной кобры нет сознания, поэтому воздействующие на него заклинания («очаровать монстра», «сон», «удержать монстра» и т.д.) на нее не действуют. Более того, паутины (естественные или магические) не прилипают к металлу, из которого построены эти роботы. Неволшебное оружие причиняет лишь половину повреждений железной кобре.

Железная кобра хорошо скрывается в тенях (85%), и обладает спас-бросками от магических атак равными броскам ее создателя (обычно как минимум 12-го уровня). Тело железной кобры не излучает тепла, поэтому они невидимы для инфразрения. Раз в ход железная кобра может двигаться один раунд в полнейшей тишине, пытаясь заползти к жертве с тыла для последующей атаки. Ее клыки причиняют 1d3 колющих (тип P) повреждений и впрыскивают дозу той жидкости, что будет находиться в резервуаре железной кобры. Большинство железных кобр заправлены смертельным ядом, для которого требуется спас-бросок от яда при -2, чтобы избежать смерти. Прочих кобр оснастили парализующим ядом (1d4+1 раунда), усыпляющим (без ограничения по HD существа, 1d4+1 раунда), гипнотическим (как заклинание волшебника «гипноз» на 1d4+1 раунда) или прочими снадобьями (в этих случаях используется обычный спас-бросок от яда). Независимо от типа яда, резервуары в клыках содержат жидкости всего на три укуса.

После того, как резервуар истощится, клыки будут наносить только колющие повреждения. Чтобы заправить клыки по новой, потребовалось бы два раунда – если бы имелся в наличии создатель железной кобры. Однако считалось, что одна из железных кобр могла регенерировать содержимое своего резервуара с ядом за 24 часа. Обратите внимание, что под дозой подразумевается количество впрыснутого яда, действующее на одно существо человеческого размера (размер М). Время действия яда и спас-броски от него могут быть пересчитаны с учетом размера и массы жертвы.

Ареал/Общество: Железную кобру могли создать для охраны особого сокровища или просто в качестве телохранителя. Как вариант, эти автоматы можно запрограммировать выслеживать и атаковать любое существо, чье подлинное имя известно, в пределах одной мили. Железная кобра будет неустанно выслеживать свою жертву, наводясь на ее психические вибрации, связанные с истинным именем жертвы. Жертва может защищаться, заблокировав эти эманации «пустым сознанием» или аналогичным магическим эффектом или заклинанием.

Программирование может состоять только из нескольких простых команд, поскольку у железной кобры очень маленькая память. Команды используются, чтобы активировать, программировать и деактивировать железную кобру, и задаются волшебником на фазе постройки этого существа. Понимаемые этими необычными существами команды просты и немногочисленны, и могут включать «стеречь», «напасть», «спрятаться», «вернуться домой», «выследить» и т.д. После введения программу уже нельзя сменить пока железная кобра не будет деактивирована (например «развеять магию») и перепрограммирована ее создателем. Существует небольшая вероятность (10%), что электрические атаки вроде «электрошока» или «молнии» спутают программы железный кобры, отчего та станет беспомощной.

Экология: Железные кобры не едят, не спят и не дышат. Методы постройки этих автоматов были утрачены много столетий назад. Штудирование древних знаний открыло, что всего было построено лишь несколько железных кобр, возможно пара дюжин. Современные волшебники оценивают деактивированную, но функциональную железную кобру в 2000 золотых, если известны слова команд. Железные кобры, созданные более могущественными существами вроде малых божеств, с большими подробностями воспроизводят творения природы, а потому об их истинной природе трудно судить наверняка, пока не станет слишком поздно.

Харгра (Khargra)

CLIMATE/TERRAIN:	Любое подземелье
FREQUENCY:	Необычайно редкий
ORGANIZATION:	Стадо
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	См. ниже
INTELLIGENCE:	Низкий (5)
TREASURE:	См. ниже
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1-6
ARMOR CLASS:	-3
MOVEMENT:	3, Sw (в скале) 15
HIT DICE:	6
THACO:	15
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d6
SPECIAL ATTACKS:	Ошеломляет (7 из 8)
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	S (длина 3,5')
MORALE:	Элита (15)
LEVEL/XP VALUE:	1400

Харгры – это необычные существа со Стихийного плана Земли, питающиеся рудой и металлами. Обычно они встречаются на Первичном Материальном плане, только если их привлекает особо крупный или чистый источник некоего металла. Металл необходим для своеобразного процесса обмена веществ у этих существ.

Выглядят они цилиндрами длиной 3,5 фута с плавниками. Тела покрыты близко расположенными чешуйками железа, обычно с примесью иных металлов, вроде платины, для прочности. По окружности сужающихся к хвосту цилиндрических тел на равном расстоянии расположены три тонких треугольных плавника, выращенных из того же сплава, что и чешуйки тела. В каждом промежутке между плавниками находятся конические чехлы. Эти чехлы защищают когтистые руки, которые могут вытягиваться из тела на расстояние до 3 футов. По обеим сторонам верхнего плавника в передней части тела харгры расположены глазные выступы. Сама лицевая поверхность занята большой пастью (диаметром 1 фут), окаймленной набором острых как бритвы зубов. Пасть открывается и закрывается как диафрагма. Взрослая харгра весит около 300 фунтов, большую часть веса составляют металлические чешуйки и плавники.

Сражение: Харгра остается в скале как можно дольше, но может выпрыгнуть из стены прохода или пещеры на расстояние до 10 футов, подобно тому, как летучая рыба выпрыгивает из воды. Этот прыжок часто застигает потенциальную жертву врасплох (штраф к броскам ошеломления -5, для карликов, гномов и их подвидов -4). Целью харгры всегда будет самый богатый или чистый источник металла в окрестностях, вроде брони, оружия или монет. Затем харгра приступает к поеданию металла – она может проглотить до пяти фунтов металла в раунд. Большинство особей могут употребить 100 фунтов металла, прежде чем насытятся, а особо крупные экземпляры съедают и того больше.

Если на нее нападают, харгра защищается, сперва кусая металлическое оружие напавшего, поскольку именно его считает источником беспокойства. При броске атаки 16 и выше (минус магические премии оружия) харгра откусывает и проглатывает кончик оружия. К потенциальной пище харгра передвигается, выхлестывая вперед три руки, затем подтягиваясь. Ее руки атакуют как монстр с 12 HD (т.е. THAC0 9). Повреждений они не наносят, но как минимум одна рука должна попасть. Атака укусом (3d6

повреждений) используется только против металлических противников. Если жертва схвачена, захват невозможно разорвать, пока харгра не съест весь металл, или ее не убьют.

Хотя сам прыжок из скалы происходит мгновенно, харгре требуется целый раунд на перенастройку своей молекулярной структуры, в течении которого она остается беспомощной. Во время этой перенастройки существо можно убить на месте заклинанием «фазовая дверь». После чего тело останется на Первичном Материальном плане, пока его не вернут домой заклинанием «развеять магию». Хотя заклинание «нагреть металл» причиняет харграм максимальные повреждения, у них иммунитет к основанным на огне и холоде заклинаниям. «Молния» причиняет полные повреждения (без спас-бросков), «двигать землю» оглушит и приведет в замешательство харгру на 1d3 раунда.

Ареал/Общество: Харгри живут стадами, ведомыми единственной доминантной особью. Считается, что у них нет чувства территории, и они свободно скитаются по Стихийному плану Земли. До сих пор никто не выяснил, как они размножаются.

На Первичном Материальном плане харгри необычайно редки, но если уж попадутся, будут агрессивно стремиться к самым чистым металлам и рудам, чтобы съесть их. Обычно их можно отвлечь, оставив им самый крупный и чистый из металлов. Похоже, из всех металлов они предпочитают железо, но иногда (10%) разнообразят свою диету платиной, золотом или иными редкими металлами и рудами.

Харгры считаются очень дальними родственниками ксорнов.

Экология: То, что сквозь скалу проходили харгры, можно обнаружить лишь в местах, где они останавливались, чтобы выесть руду. Тут они оставляют небольшие кучки шлака – отходы своей необычной системы пищеварения.

При вскрытии мертвой харгры внутри можно обнаружить самородки (общим весом до 50 фунтов) очищенного металла того типа, который в последний раз ело существо. Обычно это железо (или иной обычный металла или любой сплав из него), но иногда (10%) это может быть серебро, золото или платина.

Плавники харгры используются экспертами-кузнецами карликов при создании прекрасного волшебного оружия. Поскольку такое оружие будет изготовлено из сплава железа с платиной, оно сохраняет свою остроту дольше, чем оружие из обычных металлов. Чешуйки харгр идут на чешуйчатые доспехи, а из зубов можно сделать исключительные наконечники для стрел или копий.

Драконы питают поистине легендарное отвращение к харграм и их привычке поедать металл.

Мантари (Mantari)

CLIMATE/TERRAIN:	Умеренный или тропический/Под землей
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Стая
ACTIVITY CYCLE:	Ночной
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Полу (2-4)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1-6
ARMOR CLASS:	7
MOVEMENT:	1, Fl 18 (A)
HIT DICE:	1+1
THACO:	19
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d4 и особое
SPECIAL ATTACKS:	Жало
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	S (ширина 4')
MORALE:	Средний (8-10)
LEVEL/XP VALUE:	120

Мантари внешне сильно похожи на морских скатов, и вполне могут быть их родственниками. У них плоские тела примерно 3 фута в длину и 4 фута в ширину, в основном черного или темно-серого цвета. Сзади за телом тянется длинный похожий на кнут хвост с жалом на конце. Два глаза расположены на голове спереди, а пасть – на нижней стороне тела.

Сражение: Мантари обычно охотятся на гигантских крыс и прочих вредителей, встречающихся в подземельях и пещерах, но столь же охотно атакуют и более крупную добычу, если представится возможность. Атакуют они, быстро налетев на жертву, и разя ее хвостом.

Хотя на земле они медлительны, мантари могут резко взлетать и быстро набирать максимальную скорость. Обладают врожденной магической способностью к полету. Мантари очень проворные летуны и могут быстро менять направление полета, маневрируя при помощи «крыльев». При полете обычно придерживаются высоты, с которой самому атаковать кончиком хвоста можно, а противнику попасть по мантари – нет.

Хвост мантари наносит 1d4 повреждений при попадании и жалит жертву. Если жертва не выполнит спас-броска от яда, она всякий раз теряет два очка Силы и столько же Ловкости, а ее боевые качества соответственно ухудшаются. Потеря временная, если жертва выживет, каждый ход будет восстанавливаться по одному очку Силы и Ловкости, пока не восстановятся полностью. Как только жертва перестанет двигаться, мантари приземляется и приступает к трапезе.

Пасть мантари в бою бесполезна и служит в основном для всасывания останков добычи. Кормежка причиняет одно повреждение в раунд.

Ареал/Общество: Мантари обожают сырые грязные места, кишащие паразитами. Обычно они живут в темных местах с каменным полом, где и лежат в засаде, выглядя чем-то вроде лужицы затхлой воды. Гнезд и логов любого сорта не устраивают.

Мантари живут стаями и охотятся сообща. Стаю возглавляет самая сильная особь (самец или самка).

Брачный сезон у них дважды в год, самцы при этом состязаются в воздушных маневрах и гонках, чтобы впечатлить самок. Как правило, шесть недель спустя после спаривания, самка рожает в воздухе 1d4+1 детенышей. Детеныши не могут толком летать, но быстро взрослеют, достигая зрелости меньше чем за два месяца. Все это время родители близко присматривают за ними, проявляя крайнюю агрессивность ко всем чужакам.

Экология: Мантари выполняют важную функцию в пещерах и подземельях, контролируя численность паразитов. Похоже, их любимая пища – крысы, но они также едят гигантских насекомых и пауков, а заодно и любых других существ, которым случится забрести на их территорию. Они – ярые противники летучих мышей, и, как правило, не желают ни с кем делить воздушное пространство.

На мантари часто охотятся разумные обитатели их пещер или подземелий, не ради еды, а для самозащиты. Мясо мантари на вкус как глина и слегка ядовито. Любое существо, поевшее мяса мантари, должно сделать спас-бросок от яда, иначе будет лежать пластом и испытывать тошноту 1d4+1 раунда.

Если поймать мантари в течении недели после рождения, из него можно сделать верного питомца. Если терпеливый и умелый дрессировщик будет обучать его как минимум месяц, мантари можно обучить нападать по команде и охранять территорию от всех, кроме хозяина. Желающий обзавестись преданным сторожевым животным или убийцей вредителей может дать за детеныша мантари до 200 gp на открытом рынке.

О происхождении мантари ходит много домыслов. Некоторые мудрецы считают их магически улучшенной версией ската-хвостокола, другие считают их близкими родственниками плащевиков, ловушечников, шахтеров и таящихся сверху.

Великий мантари

Ходят упорные слухи об очень большой разновидности мантари, такой же быстрой и агрессивной, но с размахом крыльев почти 10 футов. Говорят, они более неуклюжи (класс маневренности C), но сильнее (HD 5+5) и опаснее (укол хвостом наносит 1d6 повреждений). Говорят, что эти летающие ужасы населяют самые глубокие части Подземья в огромных количествах, обустраиваясь в тех же местах, что и ловушечники и иже с ними.

Мефит (Mephit)

SPECIES:	Огненный	Ледяной	Лавовый	Туманный	Дымовой	Паровой
CLIMATE/TERRAIN:	Любой	Любой	Любой	Любой	Любой	Любой
FREQUENCY:	На нижних планах обычный, на Первичном Материальном плане очень редкий					
ORGANIZATION:	Одиночка	Одиночка	Одиночка	Одиночка	Одиночка	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой	Любой	Любой	Любой	Любой	Любой
DIET:	Особая	Особая	Особая	Особая	Особая	Особая
INTELLIGENCE:	Средний (8-10)	Средний (8-10)	Средний (8-10)	Средний (8-10)	Средний (8-10)	Средний (8-10)
TREASURE:	Nx2	N	N	N	N	Nx3
ALIGNMENT:	По разному, но всегда злое					
NO. APPEARING:	1 на Первичном Материальном плане, 1d10 на нижних планах					
ARMOR CLASS:	5	5	6	7	4	7
MOVEMENT:	12, Fl 24 (B)	12, Fl 24 (B)	12, Fl 24 (B)	12, Fl 24 (B)	12, Fl 24 (B)	12, Fl 24 (B)
HIT DICE:	3+1	3	3	3+2	3	3+3
THAC0:	17	17	17	17	17	17
NO. OF ATTACKS:	2	2	2	2	2	2
DAMAGE/ATTACKS:	1d3/1d3	1d2/1d2	1/1	1/1	1d2/1d2	1d4+1/1d4+1
SPECIAL ATTACKS:	Разящее дыхание и см. ниеж					
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже	См. ниже	См. ниже	См. ниже	См. ниже	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет
SIZE:	M (рост 5’)	M (рост 5’)	M (рост 5’)	M (рост 5’)	M (рост 5’)	M (рост 5’)
MORALE:	Средний (8-10)	Средний (8-10)	Средний (8-10)	Средний (8-10)	Средний (8-10)	Средний (8-10)
LEVEL/XP VALUE:	420	420	420	420	420	420

Мефиты – гадкие мелкие посланцы, создаваемые могущественными существами с нижних планов. Они злы и злонравны по природе и появляются на Первичном Материальном плане только для того, чтобы выполнить злое поручение. Известны шесть типов мефитов: огня, льда, лавы, тумана, дыма и пара. Каждый создан из вещества, в честь которого назван.

Выглядят мефиты худыми гуманоидами ростом пять футов и с крыльями. Черты лица у них гипертрофированны – носы крючком, острые уши, огромные глазищи и выпирающие подбородки. Кожа постоянно сочится тем, из чего их сотворили (огненный мефиты горят, лавовые капают лавой и т.д.). Говорят они на общем для мефитов языке.

Сражение: В бою мефиты атакуют либо когтистыми руками, либо разящим дыханием. Повреждения будут разными, в зависимости от типа мефита (подробности см. ниже).

Также все мефиты обладают врожденной способностью «открывать врата» для других мефитов – тип призываемого мефита и шанс на успех зависят от типа открывающего врата мефита (подробности см. ниже).

Ареал/Общество: Мефиты обожают истязать беспомощные жертвы и похваляться своими недавними злодеяниями. Они носят кричащие, вульгарные костюмы, наиболее нелепых цветов и покроя. Обожают большие сигары и трубки, и часто их видят дымящими дурнопахнущими самокрутками или трубочной махоркой. Себя они величают напыщенными, невозможно длинными именами, типа Гарн-бенафертальный-спрайто-убийца-величайший-из-всех-паровых-мефитов-и-любимец-нижних-планов. Перед начальством мефиты лебезят и пресмыкаются. По отношению к жертвам и друг другу они совсем иные – смиренный слуга исчезает, сменяясь надменным господином. Между мефитами одного типа существует ограниченное товарищество. Разногласия между разными типами часто разрешаются дружеским матчем по перетягиванию получеловека.

Обычно мефитам поручают доставить некое послание, либо отнести посылку на нижних планах, но иногда (5%) их посылают на Первичный Материальный план. Задания на Первичном Материальном плане включают поиск конкретной особы, доставку конкретного волшебного предмета или просто устроить небольшую бучу (чтобы народ не забывал о существах с нижних планов). Находясь при исполнении задания, они довольно несносны, потому что воображают себя жизненно важными эмиссарами.

Экология: Жизнь мефитов коротка и полна проблем. Их быстро создают и уничтожают, но никакого предопределенного срока жизни у них нет. Они никогда не едят, и для лечения повреждений должны возвращаться в материал, из которого были созданы (обычно восстанавливают 1 hp за каждый ход, проведенный в контакте с соответствующим веществом).

Пойманные и заключенные ледяные мефиты используются для охлаждения небольших помещений, где сберегаются скоропортящиеся продукты. Паровые мефиты могут обогревать небольшие замкнутые помещения или приводить в движение небольшие двигатели. Огненные и лавовые мефиты иногда полезны для разжигания горнов и тому подобного.

Огненный мефит

Наиболее шкодливые из всех мефитов, эти черти играют с прочими мефитами ужасные шутки, вроде того, чтобы столкнуть лавовых мефитов в воду и смотреть, как те застывают. К своим жертвам они проявляют еще меньше доброты.

Сражение: Прикосновение огненного мефита причиняет 1 повреждение от жары (никаких спас-бросков). Когтистые руки терзают жертву на 1d3 повреждений каждая плюс по 1 повреждению от жары при каждом попадании.

Огненные мефиты могут трижды в день прибегать к разящему дыханию. Оно имеет две формы. Первая – струя пламени 15 футов длиной и один фут шириной. Струя автоматически поражает одну цель по выбору мефита на 1d8+1 повреждений (половина при успешном спас-броске). Вторая форма – веер пламени, охватывающий дугу в 120 градусов перед мефитом на расстоянии до пяти футов. Любое существо, оказавшееся в этой дуге, получает 4 повреждения без всяких спас-бросков.

Огненные мефиты также могут накладывать «волшебный снаряд» (два снаряда) и «нагревание металла» по одному разу в день каждое. Один раз в час огненный мефит может попытаться открыть «врата» для другого мефита. Вероятность успеха 25%, а призванный мефит окажется с равной вероятностью огненным, лавовым, дымовым или паровым.

Выливание на огненного мефита галлона или больше воды причинит ему 1d6 повреждений при каждом обливании, и мефит утрачивает возможность атаковать в следующем раунде, если не сумеет выполнить спас-бросок от разящего дыхания. Если противопоставить ему большое количество воды (типа бочки), он, как правило, удерет.

Ледяной мефит

Ледяные мефиты угловатые внешне с прозрачной, льдисто-голубой кожей. Они живут на более холодных нижних планах, а потому никогда не смешиваются с огненными, лавовыми, дымовыми или паровыми мефитами. Ледяные мефиты надменны и жестоки, превосходя всех прочих мефитов в тонком искусстве пыток и беспричинном разрушении.

Сражение: Ледяные мефиты атакуют двумя когтистыми руками, нанося 1-2 повреждения каждой. Вдобавок их леденящее прикосновение обладает замораживающим эффектом, ухудшая THAC жертвы на единицу при каждом попадании (никаких спас-бросков). Эффект от замораживания кумулятивный и держится от трех до четырех ходов, или пока жертву не исцелят до полных hp (смотря, что случится раньше).

Ледяные мефиты могут выдыхать залп острых льдинок каждый второй раунд, три раза в день. Залп автоматически поражает одну цель в радиусе 15 футов от мефита, нанося 1d6 повреждений (вдвое меньше при успешном спас-бросе от разящего дыхания).

Раз в час ледяной мефит может попытаться открыть «врата» для еще одного мефита. Вероятность успеха 25% и призванный мефит будет либо туманным, либо ледяным (с равной вероятностью).

Естественно, что ледяные мефиты иммунны ко всем основанным на холоде атакам, но от основанных на огне и жаре атаках получают полные повреждения.

Лавовый мефит

Из всех мефитов лавовые самые тупые. Они туго соображают и часто служат объектом шуток огненных мефитов.

Сражение: Лавовые мефиты вырабатывают сильнейший жар, который можно ощутить на расстоянии до 30 футов. Когти у них маленькие и мягкие, причиняющие только 1 повреждение при попадании, но каждое попадание причиняет дополнительно 1d8

повреждений от жары. Прикосновение лавового мефита автоматически плавит или сжигает большинство материалов. Скорость этих разрушений варьируется от трех раундов, чтобы расплавить пластинчатый доспех, до одного часа, чтобы прожечь доску дюймовой толщины.

Разящее дыхание, применимое каждые три раунда, представляет собой расплавленный пузырь лавы. Пузырь автоматически поражает одну цель в радиусе 10 футов от мефита (1d6 повреждений, никаких спас-бросков). Лавовый мефит может применять это оружие максимум восемь раз, после чего должен подзарядиться, вступив в контакт с озером лавы на один час. Контактирующий с лавой мефит во время боя регенерирует 2 hp в раунд. Эта сила прекращает действовать, когда у мефита остается 0 hp – в таком случае он мертв.

Эти черти могут растекаться лужей лавы 3 фута диаметром и 6 дюймов глубиной. Подобный маневр не перезаряжает их разящее дыхание. Пребывая в виде луж лавы они по-прежнему могут получать повреждения как обычно.

Раз в час лавовый мефит может попытаться открыть «врата» для 1-2 других мефитов. Вероятность успеха 25%. Если призовутся два мефита, они будут одного вида (равная вероятность для огненных, лавовых, дымовых или паровых).

Вступив в контакт с большими количествами воды (полная бочка или больше), лавовый мефит затвердеет, и его скорость замедлится вдвое. Однако подобная процедура создаст огромное количество верного пара, вынуждающего всех существ в радиусе 10 футов сделать спас-бросок от яда. Провал спас-броска приводит к тошноте и головокружению на 2 раунда, в течении которых жертва получает -2 к броскам атаки и повреждений.

Туманный мефит

Туманные мефиты мнят себя шпионами высочайшего полета, и применяют эту способность к прочим мефитам. Они не замедлят заложить других мефитов, проявивших сострадание или иное поведение изменников, и никогда не станут заниматься пустопорожним подшучиванием над прочими мефитами. Туманные мефиты обладают способностью четко видеть в тумане или дымке. Кожа у них бледно-зеленая.

Сражение: Туманные мефиты никогда не вступят в рукопашную, если только не загнать их в угол. Их мягкие когти причиняют всего одно повреждение при попадании. Туманные мефиты могут выдыхать болезненно-зеленый шар тумана, каждый второй раунд до трех раз в час. Шар автоматически обволакивает одну жертву в радиусе 10 футов от дышащего мефита. Жертва должна выбросить спас-бросок от яда иначе получит 1d4+1 удушающих повреждений и слепнет на 1d4 раунда. В дополнение к своему разящему дыханию туманный мефит может создавать «стену тумана» раз в день как волшебник 3-го уровня. Также они могут раз в день принимать газообразную форму, и часто используют эту способность, чтобы шпионить за другими, или чтобы удрать из боя.

Раз в час туманный мефит может попытаться открыть «врата» для 1-2 мефитов, либо ледяных, либо туманных (с равной вероятностью). Вероятность успеха 20%. Если прибудут двое мефитов, они будут одного типа.

Мощный ветер, включая заклинание «порыв ветра», вынудят туманного мефита бежать в смятении.

Дымовой мефит

Дымовые мефиты грубы и ленивы. Большую часть времени они проводят, сидя себе невидимками, покуривая трубочную махорку, отпуская дурные шуточки о своих создателях и всячески увиливая от своих обязанностей.

Сражение: Две когтистые руки дымового мефита причиняют по 1-2 повреждений каждая. Разящее дыхание состоит из шара сажи, применимо раз в два раунда неограниченное количество раз в день. Этот шар сажи автоматически поражает одно существо по усмотрению мефита в радиусе 20 футов, причиняя 1d4 повреждений и ослепляя жертву на 1-2 раунда. Спас-броски не разрешаются.

Дымовые мефиты могут накладывать «невидимость» и «танцующие огоньки» раз в день каждое. Раз в час они могут попытаться открыть «врата» для 1-2 мефитов. Вероятность успеха 20%, и с равной вероятностью прибудут огненный, лавовый, дымовой или паровой мефиты. Если появляются два мефита, они будут одного типа.

Когда дымовой мефит погибает, он исчезает во вспышке пламени. Сама вспышка причиняет 1 повреждение всем существам в радиусе 10 футов (без спас-бросков).

Паровой мефит

Паровые мефиты – самоназначенные повелители всех мефитов. Они часто помыкают более слабыми мефитами. Помимо свистящего пара, выходящего сквозь их поры, паровые мефиты оставляют за собой след из почти кипящей воды.

Сражение: В отличие от прочих мефитов, оттягивающих нападение как можно дольше, паровыми мефитами движет их чрезмерное эго. Иногда они устраивают засады даже на крупные, хорошо вооруженные партии, атакуя сперва кипящим ливнем, а затем сосредотачивая свое разящее дыхание на ближайшем волшебнике или жреце.

Затвердевшие когти парового мефита наносят 1d4 повреждений каждый, плюс по 1 дополнительному повреждению от жары при прикосновении (без спас-бросков). Дополнительно, жертва с вероятностью 50% будет оглушена на один раунд. Эффект кумулятивный, поэтому жертва, ударенная когтями дважды, может быть оглушена на два раунда.

Паровые мефиты могут выдыхать обваривающую струю воды каждый второй раунд неограниченное число раз в день. Дальность струи 20 футов, она автоматически поражает цель (без спас-бросков), причиняя 1d3 повреждений с дополнительной вероятностью 50% оглушить жертву на один раунд.

Раз в день паровой мефит может создавать ливень кипящей воды на площади 20 на 20 футов. Ливень причиняет 2d6 повреждений всем оказавшимся под ним существам, спас-броски не допускаются. Также паровые мефиты могут раз в день использовать «осквернить пищу и воду» (обратная версия «очистить пищу и воду»), чтобы испортить воду.

Раз в час паровой мефит может попытаться открыть «врата» для 1-2 мефитов с вероятностью успеха 30%. С равной вероятностью могут призваться огненные, лавовые, дымовые или паровые мефиты. Если призываются два мефита, они всегда будут одного типа.

Пенанггалан (Penanggalan)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Ночной
DIET:	Кровь
INTELLIGENCE:	Средний (8-10)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Законно-злой
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	10; у отделенной головы 8
MOVEMENT:	12; отделенная голова Fl 18 (B)
HIT DICE:	Тело по-разному, голова 4
THACO:	16
NO. OF ATTACKS:	1 или 2
DAMAGE/ATTACKS:	1d6 или оружием/1d4
SPECIAL ATTACKS:	Совет кровь
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	См. ниже
SIZE:	M (5'-6')
MORALE:	Стойкий (11)
LEVEL/XP VALUE:	1400

Женский вариант вампира огромного могущества и ужасающей внешности, днем пенанггалан выглядит привлекательной женщиной-человеком любого игрового класса. Эта «женщина» будет напоминать пенанггалан перед смертью.

Ночью пенанггалан принимает свой истинный облик. Голова отделяется от тела, вертикально взлетает и отправляется на поиски человеческой добычи, дабы попировать кровушкой. К основанию головы крепится слизкий черный «хвост» 3-хфутовой длины, сужающийся к одному концу как веретено. В полной и почти темной темноте глаза пенанггалан светятся красным.

Сражение: В человечьем обличье существо сражается и ведет себя сообразно классу и уровню своей личины, сохраняя большинство способностей. Таким образом, если при жизни она была волшебницей, то может накладывать заклинания, если вором, то может щипать карманы. Однако если перед смертью пенанггалан была паладином, то считается обычным бойцом соответствующего уровня. Если пенанггалан была священницей, ей остаются лишь вредоносные заклинания, и она не может изгонять мертвых. В человечьем обличье тело пенанггалан также уязвимо для повреждений, как и при жизни, и такими остаются ее hp. Однако голова может получить дополнительные 4 HD повреждений.

Заклинание «узнать мировоззрение», наложенное на существо в человечьем обличье, покажет мировоззрение, которого пенанггалан придерживалась при жизни; в обличье нежити, по ночам, существо законно-злое.

В человечьем облике пенанггалан иммунна к святым/поганым символам и изгнанию нежити. Также в обоих обличьях она обладает обычным иммунитетом нежити к заклинаниям, контролирующим разум или тело.

До наступления темноты пенанггалан должна вернуться в одно из своих потайных логов. Таких логово у нее может быть до шести, все расположены на площади 25 кв. миль. В логове голова отделяется от тела и улетает на поиски крови. При отделении у головы всегда полные hp, независимо от полученных телом повреждений.

Любой, кто узрит процесс отделения головы, должен выполнить спас-бросок от магии смерти, иначе утратит сознание и не может быть приведен в чувство следующие 24

часа, после чего будет слабоумным (как от одноименного заклинания) 3 дня. Если жертва выполнит спас-бросок, то будет слабоумной (как от заклинания) до зари.

Голова и хвост улетят на поиски жертвы. Если пенанггалан не сможет отыскать женщину, чтобы убить ее, на худой конец сойдет и мужчина. При наличии нескольких подходящих для нападения женщин, пенанггалан всегда атакует женщину с наивысшим Обаянием. Найдя подходящую жертву, пенанггалан попытается «загипнотизировать» (как заклинание волшебника первого круга) добычу. Жертва должна выполнить спас-бросок от заклинаний со штрафом -3 иначе попадет под контроль пенанггалан на срок, достаточный для кормежки. Если жертва выполнит спас-бросок от пенанггаланова гипноза, монстр не сможет больше оказать на нее никакого влияния и улетит в страхе и замешательстве в одно из своих логов до конца ночи. Более того, человек, выполнивший спас-бросок, получает иммунитет от всех дальнейших атак этой конкретной пенаанггалан и сможет ее узнать в дальнейшем, независимо от обличья монстра.

Существо делает две маленькие ранки на горле жертвы и лакомится кровью всю ночь. За каждое ночное пиршество жертва утрачивает 1d6 hp и по одному очку Силы и Телосложения. Если Сила или Телосложение жертвы упадет до нуля, она умирает.

Если это возможно, пенанггалан будет каждую ночь выбирать одну и ту же жертву, продолжая приходить и кормиться каждую последующую ночь, пока жертва не умрет. Но по-прежнему в каждый свой визит, пенанггалан должна успешно загипнотизировать жертву. Однако с каждой ночью спас-сброски становятся все труднее: во время второго визита штраф будет -4, во время третьего -5 и так далее. Перерыв на одну ночь и более остановит усложнение – штрафы к спас-броскам снова начнутся с -3, если пенанггалан возобновит контакт после передышки.

Если жертва доживет до утра, она ничего не будет помнить о ночных событиях, за исключением беспокойных, зловещих снов, как правило о мрачных склепах, полных теней, текущих красных водах и усохших трупах, окоченевших как дерево. Если по какой-либо причине жертва избегнет дальнейших атак, даже в случае запоздалого успеха со спас-броском от гипноза, она продолжит терять hp по одному за ночь, пока не умрет. Остановит эти утраты наложенное на жертву «развеять зло».

Обратите внимание, что высосанные пенанггалан hp нельзя восстановить магическими средствами вроде лечащих заклинаний, даже столь могущественными, как «восстановление», пока на жертву не будет наложено «развеять зло». По сути, высасывание снижает максимально возможные hp жертвы. Аналогично, пока не будет наложено «развеять зло», нельзя восстановить утраченные жертвой очки Силы и Телосложения. После того, как будет наложено «развеять зло», hp будут восстанавливаться по одному в день, а Сила и Телосложение – по одному очку в неделю.

Жертва «спит» во время посещений, и никогда в действительности не видит существа, даже если успешно выполнит спас-бросок от гипноза. Пенанггалан никогда намеренно не нападет на бодрствующую жертву, но атакует любого, кто угрожает ее логову.

Любой, увидевший отделенную голову, когда та летит, кормится или сражается, должен сделать спас-бросок от заклинания, иначе будет охвачен страхом. Однако в таком обличье пенанггалан может изгнать священник как посланца смерти. Если голова изгнана, она удерет в ближайшее логово до конца ночи и воссоединится с телом перед рассветом. Если она развеивается жрецом, существо погибает, и тело разлагается.

Если пенанггалан убьет жертву-мужчину, тот не становится нежитью. Если делаются попытки «поднять из мертвых», его шансы выжить при воскрешении уменьшены вдвое. Жертва-женщина встанет из могилы через три дня пенанггалан, вольной нежитью. Если в эти три дня делаются попытки «поднять» ее, шансы выжить при воскрешении уменьшены вдвое. Если жертву успешно воскресят, она целую неделю не сможет ничего делать, только отдыхать, после чего все причиненные пенанггалан повреждения вылечатся. Неудача при воскрешении означает, что дальнейшие попытки

предпринимать нельзя – процесс, в результате которого жертва перерождается в пенанггалан, становится неотвратимым.

Пенанггалан получает обычные повреждения от любого оружия. Будучи безоружной и в человечьем обличье, пенанггалан может кусать на 1d6 повреждений, но постарается избежать подобной атаки из опасения выдать свою истинную природу. Повреждение от такого укуса в человечьем обличье не высасывают hp или атрибутов, в нежить они также не превращают.

Ареал/Общество: В полете голова пенанггалан иногда производит свистящий шум, а временами издает булькающие звуки, в которых с трудом можно узнать всеобщий язык. Если услышавший их выполнит проверку Интеллекта, то разберет, о чем идет речь – как правило, пророчится погибель, или нашептываются секреты, на что похоже существование в нежизни. Тот, кто разберет слова пенанггалан, получит штраф -2 к спас-броскам, когда впервые узрит полет пенанггалан.

Если солнце осветит голову пенанггалан, когда та отделена от тела, голову парализует, и она беспомощно рухнет на землю, оставаясь там до наступления темноты. Если голова и тело не воссоединятся в течении семи часов с момента первого попадания под дневной свет, оба они начнут стремительно разлагаться, а злая жизнесила, оживлявшая существо, вернется в Девять Адов. Вот поэтому пенанггалан всегда стремится воссоединить голову с телом до первых лучей зари.

В глазах живых безголовое тело пенанггалан выглядит всего лишь обезглавленным трупом, только очень хорошо сохранившимся внешне, хотя если кому-то хватит выдержки осмотреть шею, то обнаружится, что видны внутренние органы, которые высохли, как при мумифицировании. Голова «узнает», когда возле ее тела появляются непрошенные гости, и это единственный случай, когда пенанггалан активно разыскивает и пытается уничтожить бодрствующего противника.

Блестящий черный хвост, растущий из основания головы, гибкий и обладает Силой 19. Им можно пользоваться как хлыстом, нанося 1d4 повреждений при попадании, хватать и душить жертв. Пенанггалан часто атакует, кусаясь и обвивая хвостом. Отыгрывайте это как борцовскую атаку – если существо возьмет жертву в замок, оно причиняет обычные повреждения на взятие в плен плюс еще 7 очков каждый раунд благодаря Силе хвоста 19. В кромешной темноте хвост светится потусторонним черным светом. Вкупе с красным свечением глаз пенанггалан это создает воистину ужасающее зрелище. Увидевшие этот светящийся силуэт люди должны выполнить спас-бросок от заклинаний – неудача означает, что когда они узрят пенанггалан во всей красе, то получат дополнительный штраф -2 к спас-броску.

Пенанггалан – существа одиночные, свои логова они устраивают в шахтах, развалинах, склепах, подземных лабиринтах или иных заброшенных строениях и сооружениях. Обычно эти места защищают простенькими ловушками типа ям, падающих камней или отравленных копий.

Особенно этим нежитям по вкусу кровь женщин, от вышедших из подросткового возраста до начала сорока, с Обаянием 13 и выше. Существует версия, что пенанггалан концентрируются на этой группе из безумной ревности, поскольку сами пенанггалан уже не могут ни любить, ни быть возлюбленными. Если в своем человечьем обличье пенанггалан увидит милующуюся или говорящую о своих чувствах парочку, ее охватит настолько сильная тяга убивать, что она атакует эту женщину при первой же представившейся возможности.

Обольщение пенанггалан не особо удается. Хотя они могут немного флиртовать в человечьем обличье, они не могут выражать любовь или участвовать в любом проявлении страсти. Этой слабости достаточно, чтобы оттолкнуть даже мужчин-вампиров, которые, пусть иногда и обзаводятся в качестве жен прекрасными вампиршами, никогда не воспримут пенанггалан как партнера. Иногда вампиры косвенно дают партии искателей приключений подсказки, где искать логово пенанггалан, надеясь, что ее прикончат.

В человечьем обличье пенанггалан ищет партии неосторожных путников, чтобы подружиться. Существо попытается присоединиться к ним, и может даже оказаться необычайно полезным, поскольку за годы своей нежизни могла поднабраться разных умений и языков, не говоря уже об информации о тех местах, где часто бывает. Само собой, у пенанггалан будут приемлемые объяснения таким впечатляющим познаниям, иногда она даже будет намеренно ошибаться или притворяться несведущей в некоторых областях. Такие меры предпринимаются для того, чтобы отвести подозрения партии, которые могут начать задаваться вопросом, как их новая спутница смогла стать столь всеведущей.

Присоединившаяся к партии пенанггалан никогда не останется с ними на ночь ни в лагере, ни в безопасности постоялого двора. Она отпросится, сославшись на прочие дела. Она может даже предложить постоять на часах, пока другие спят. Многие пенанггалан пытаются выдавать себя за рейнджеров, поскольку те известны своей способностью бодрствовать.

Экология: За исключением высасываемой из жертв крови пенанггалан не едят и не пьют, хотя часто делают это притворно, чтобы утаить свою подлинную природу от потенциальных жертв. Слизкий хвост головы пенанггалан годится для создания различных типов *зелья контроля нежити* и *амулетов изгнания*.

Перникон (Pernicon)

CLIMATE/TERRAIN:	Пустыня
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Рой
ACTIVITY CYCLE:	Ночной
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Полу (2-4)
TREASURE:	U, Y
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	4-200 (в логове 300-3,000)
ARMOR CLASS:	3
MOVEMENT:	12
HIT DICE:	1 hp
THACO:	20
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d10
SPECIAL ATTACKS:	Высасывает Телосложение
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	T (длина 2’’)
MORALE:	Ненадежный (4)
LEVEL/XP VALUE:	15

Перникон – ярко окрашенное насекомое, напоминающее кузнечика. Его окрас – странная смесь красного, желтого, охряного и синего.

Данная разновидность насекомых обитает во внешних районах пустынь и, благодаря способности находить воду, пользуется большим спросом у пустынных кочевников и прочих туземных представителей разумной жизни.

Сражение: Как правило, перникон существо неагрессивное, но если его побеспокоить, нападает роем.

Для атаки перниконы собираются в рой. Они скачут на свои жертвы и хватают неприкрытую плоть клешнями, расположенными в задней части брюшка. Перниконы вполне способны проточить себе дорогу под одежду или сквозь сочленения доспехов, поэтому защитная одежда или снаряжение от них полностью не спасают. Для эффективной атаки требуется как минимум десять перниконов, и каждый рой из десяти особей совершает одну атаку в раунд. Одновременно существо размером с человека могут атаковать не больше пяти роев. Для более крупных существ максимальное количество атакующих роев увеличивается на один за каждый класс размера, для меньших существ – уменьшается на один за каждый класс.

Дробящее (тип B) оружие причиняет рою перниконов обычные повреждения. Каждое очко повреждения убивает одно насекомое. Колющее и режущее (типы P и S) могут убить только одно насекомое за успешную атаку. Когда один или более перниконов в рое погибают, в рой немедля вливаются имеющиеся поблизости дополнительные перниконы, доводя численность роя до десяти.

Каждый рой при попадании причиняет жертве 1d10 повреждений клешнями. Кроме того перниконы высасывают воду и прочие телесные жидкости, вызывая потерю одного очка Телосложения. Каждый раунд после этого высасывание происходит автоматически (бросок не требуется).

Если Телосложение жертвы упадет до трех или ниже, жертва потеряет сознание. Если Телосложение упадет до нуля, жертва погибнет. Заклинание «поднять мертвых» восстановит 50% Телосложения погибшей жертвы, а «воскрешение» - 75%. Если жертва

остается в живых, она восстановит потерянные очки Телосложения с той же скоростью естественного исцеления, что и hp.

Заклинания типа «огненного шара» убьют всех перниконов поголовно в зоне поражения. Горящий факел или меч «Язык Пламени» убивают 2d4 перникона каждый раунд, лужа горящего масла убьет 2d8 перниконов в том раунде, когда загорится, но потом насекомые будут ее обходить. Сильный ветер, включая заклинание «порыв ветра» разгонит все рои в зоне действия.

Ареал/Общество: Колония перниконов селится в конических курганах из грязи, песка и ила высотой от 3 до 5 футов. Поверхность конусов испещрена норками для выходов, которыми перниконы пользуются, чтобы быстро вылететь всем роем. Обычно колонии расположены на расстоянии не менее трех миль друг от друга, и известно, что разные рои могут конкурировать за жизненное пространство.

Обычно перниконы покидают свои курганы в сумерках, оправляясь на поиски влаги и росы на растениях и камнях. Усики перниконов чувствительны к воде – они начинают вибрировать и издавать низкое гудение, если в пределах 12 миль есть большое количество воды, вроде озера, оазиса или реки. Некоторые перниконы даже изменяют окраску, когда оказываются в 90 футах от любого водоема.

Перниконы откладывают яйца в дождливые сезоны, обычно дважды в год, в пустыне. 300 перниконов откладывают один фунт яиц.

Задние ножки перникона издают щелкающие звуки, когда ими трут друг о друга. Некоторые ученые называют это языком, но никаких убедительных доказательств этому нет. Иногда охотники на перниконов находят насекомых по звуку.

Экология: У купцов живые перниконы стоят до 10 gp за штуку, как «умелые водоискатели». Многие обитатели пустынь, вроде латунных драконов, песчаников и ламий ценят перниконов за изысканный вкус, а их яйца считают деликатесом, вроде икры. Пустынные племена поцивилизованней относятся к яйцам перниконов аналогично, и заплатят за фунт яиц эквивалент 50 gp.

Перникон столь насыщен водой, что дюжина сырых насекомых не только снабдит едока человеческих размеров полноценным белковым обедом, но и обеспечит эквивалент кварты воды. За это перниконы получили у некоторых кочевых племен, многие из которых знают кучу рецептов по приготовлению перниконов, прозвище «ходячих кактусов».

Алхимики и волшебники используют перниконов при создании *графинов бесконечной воды* или в экспериментальных заклинаниях и предметах для поиска воды.

Призрачный охотник (Phantom Stalker)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Группа
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Огонь
INTELLIGENCE:	Полу- (2-4)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1-2
ARMOR CLASS:	3
MOVEMENT:	12, Fl 24 (D)
HIT DICE:	6
THACO:	15
NO. OF ATTACKS:	2
DAMAGE/ATTACKS:	1d8/1d8
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	Неуязвимость к огню
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	L (рост 7’ и выше)
MORALE:	Элита (16)
LEVEL/XP VALUE:	650

Призрачные охотники – это существа со Стихийного плана Огня, и на Первичном Материальном плане встречаются только в качестве слуг высокоуровневых магов.

В своем «голом» стихийном облике призрачный охотник выглядит тонкой колонной огня с нечеткими очертаниями рук, ног и головы, напоминая чахлого огненного стихиаля. На Первичном Материальном плане у него чаще всего бывает облик мускулистого красноватого гуманоида ростом 7 и больше футов, с огненными глазами. Лицо будет вытянутой версией человеческого лица, с заостренным подбородком и высоким лбом. Разозлившись, он утрачивает свой твердый облик, становясь похожим на пылающее приведение. Однако призрачные охотники обладают способностью «самопревращению», и известно, что они являлись в разных обликах. Большинство принимаемых ими обликов включают красный, желтый и оранжевый цвета. Призрачные охотники могут летать, и эта способность явно не затрагивается принимаемой ими формой.

Призрачные охотники способны при помощи магии говорить на Всеобщем языке любого мира Первичного Материального плана в дополнение к языку, общему для всех обитателей Стихийного плана Огня.

Сражение: Обычно призрачные охотники атакуют двумя комплектами острых когтей, каждый из которых причиняет 1d8 повреждений. Если попали оба комплекта, значит охотник сумел уцепиться за жертву и притягивает несчастного к своему огненному телу, причиняя дополнительные 12 повреждений от огня. Призрачный охотник способен охлаждать свое тело до 70 градусов по Фаренгейту (21 по Цельсию), чтобы быть в состоянии поднимать или носить предметы, не сжигая их. Сам он обладает Силой 18/50.

Призрачные охотники неуязвимы для всех видов огненных атак, а атаки магическим огнем (включая огненное разящее дыхание) даже исцеляют призрачному охотнику по одному hp за каждый HD атаки. Однако призрачные охотники получают -2 к спас-броскам от холодных атак, и такие атаки причиняют на два повреждения больше за каждую кость атаки.

Если у призрачного охотника останется 10% или меньше от первоначальных hp, он может вложить свою угасающую жизненную сущность в огненный шар на 6 HD, после

чего дематериализуется и умирает. Эпицентр взрыва приходится на самого охотника. Но это – самая крайняя мера, и к ней никогда не прибегают, если взрыв может повредить вызвавшему охотника – если только вызывавший сам не несет прямой и непосредственной ответственности за кончину призрачного охотника. Вызывающие призрачных охотников поступят мудро, если не станут отдавать им безнадежно самоубийственных команд.

Ареал/Общество: На Стихийном плане Огня у призрачных охотников нет никакой подлинной организации. В действительности, их часто задирают огненные стихиали, ифриты и саламандры.

Когда охотник призывается магом, он, как правило, благодарен за отбытие с плана Огня и желает служить магу верой и правдой. Как ни парадоксально, но он также инстинктивно сожалеет о том, что его призвали – черта, свойственная многим обитателям Стихийных планов.

Призрачных охотников призывают при помощи разновидности заклинания «невидимого охотника». Для заклинания, призывающего призрачного охотника, требуется уголек, вырезанный в форме пламени, во всем остальном заклинания идентичны. Маг должен проявлять крайнюю осмотрительность, инструктируя призрачного охотника, поскольку охотник попытается извратить слова мага, поняв их буквально, и следуя им буква в букву. Эту гадкую привычку призрачные охотники подцепили у ифритов. За исключением этого мелкого хулиганства призванное существо хорошо служит в качестве телохранителя.

В процедуру их призыва впечатана одна четкая инструкция. Если призвавшего убьют, его призрачный(-ые) охотник(и) исчезнет в Эфирном плане, где проведет 1d4 часа, выслеживая убийц. Убийц он отыщет безошибочно, если только они не будут постоянно скрываться при помощи заклинаний или прочих устройств и способностей для необнаружимости. Призрачные охотники обретают свою способность к выслеживанию только после смерти своих хозяев. Способность утрачивается, как только убийца будет найден, хотя если ему удастся спастись, то способность вернется еще один раз, давая призрачному охотнику последний шанс отыскать убийцу.

Выследив убийц хозяина, призрачный охотник возникнет на Первичном Материальном плане, пылая жаждой мщения.

Экология: Помимо того, что они – мальчики для битья Стихиального плана Огня, призрачные охотники ценятся из-за жидкого огня, текущего в их телах. Если это вещество удастся пленить, его можно использовать в создании мечей *Язык Пламени*.

Квагтот (Quaggoth)

CLIMATE/TERRAIN:	Подземные пещеры
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Племя
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Низкий (5-7)
TREASURE:	Нет (O, R)
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	2-24
ARMOR CLASS:	6
MOVEMENT:	12
HIT DICE:	2+2
THACO:	19
NO. OF ATTACKS:	2 или 1
DAMAGE/ATTACKS:	1d4/1d4 или оружием
SPECIAL ATTACKS:	Ярость берсерка
SPECIAL DEFENSES:	Иммунитет к ядам
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	L (рост 7')
MORALE:	Элита (15-16)
LEVEL/XP VALUE:	175 Яльд: 270 Тонот: 1,400

Квагготы – гуманоиды, чье тело полностью покрыто длинными косматыми белыми волосами. Никакой одежды не носят. Воинственные и свирепые, они бродят по Подземью в поисках добычи. Иногда драу захватывают их в рабство, используя как охранников и дрессировщиков пауков.

Квагготы говорят на ломанном всеобщем языке Подземья, и могут понимать лишь простейшие концепции. Квагготы поумнее могут также сказать несколько слов на дуэргарском, драуском или всеобщем.

У этих агрессивных тварей инфравидение 120 футов и иммунитет ко всем ядам.

Сражение: Племена квагготов захватывают определенную территорию и патрулируют ее, охотясь ради пропитания. Любые замеченные животные или существа (вроде партии искателей) напрашиваются на незамедлительную атаку.

Большинство племен (70%) квагготов оружия не носят и атакуют когтями, нанося по 1d4 повреждения каждой лапой. Оставшиеся племена вооружены каменными дубинками или топорами. Те из квагготов, кто был или сейчас находится в рабстве у драу, вооружены превосходным оружием, вроде стальных боевых топоров или двуручных мечей.

Если у квагготa останется 25% или меньше от первоначальных hp, он впадет в ярость берсерка, получая премию +2 к броскам атаки и повреждения. Эта ярость длится, пока квагготот не погибнет, или все враги будут мертвы или же скроются с глаз.

На каждые 12 встреченных квагготов будет один вожак или яльд. У яльда 3+3 HD, он носит кожи или шкуры, что дает ему AC 5. Вдобавок, он получает премию +1 к броскам повреждения. Яльд руководит боем – если яльд отсутствует, квагготы навалятся на свою добычу, кем бы она ни была, неорганизованной толпой.

В любом племени квагготов с вероятностью 20% будет один или два тонота. Тонот – это квагготский эквивалент шамана. Однако вместо магии тонот использует псионику. Тонот применяет свои способности, чтобы помочь племени в бою, удрать или лечить.

Если квагготы выиграют бой, они заберут все трупы, включая мертвых квагготов, в свое логово, чтобы сожрать.

Псионические данные (только у тонотов):

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSPs
3	2/2/5	MT/MBl	15	50

Располагают только:

*Психокинез – Науки: *телекинез.* Посвящения: *контроль огня, колебание молекул*.

*Психометаболизм – Науки: *теневая форма*. Посвящения: *клеточная регулировка, расширение, уменьшение.*

Ареал/Общество: Квагготы – кочевые охотники. Они периодически меняют территорию. На каждой новой территории они делают центральную пещеру логовом, оставляя там сокровища с небольшой охраной. Остальное племя охотится, периодически возвращаясь для отдыха и смены охранников.

В племени квагготов самки равны самцам по численности и способностям. На каждого взрослого квагготa будет один детеныш. Половина детенышей еще не может атаковать или обороняться, у второй половины будет 1+1 HD и тот же AC и THAC0, что у взрослых.

Тоноты контролируют то, что играет у квагготов роль религиозной жизни. Тоноты руководят теми немногими ритуалами, что есть – известные ритуалы включают ежедневную подготовку к охоте, взросление и смерть (быстренько посвистеть, чтобы отогнать дух, прежде чем остальные квагготы примутся есть труп).

Квагготы могут спариваться в любое время года. Неизвестно, чтобы у них были ухаживания или брачные ритуалы. Детеныши рождаются примерно через десять месяцев после спаривания. Обычно рождается один детеныш, но и близнецы не такая уж редкость.

Происхождение квагготов неизвестно. Некоторые мудрецы заявляют, что некогда те были полуразумной расой, господствующей в большей части Подземья благодаря завоеваниям и ритуальным жертвоприношениям, пока драу, дуэргары и прочие расы не сломили их могущества. Иные же выдвигают версию, что у квагготов было что-то типа цивилизации на поверхности, но их загнали вниз – эта теория подтверждается ненавистью квагготов к обитающим на поверхности карликам и эльфам.

Экология: Квагготы почти не изготавливают рукотворных предметов, обычно это что-то грубо вырезанное из камня. Похоже, почти никто из них не талантлив настолько, чтобы делать ожерелья из деревянных, костяных или каменных бусин.

Квагготы не боятся ни одного существа. Хотя они опасные охотники, но столь же часто они служат добычей прочим хищникам Подземья. Пойманных в раннем возрасте квагготов можно надрессировать быть слугами или охранниками.

Ретривер (Retriever)

CLIMATE/TERRAIN:	Бездна
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Низкий (5-7)
TREASURE:	Z
ALIGNMENT:	Хаотично-злой
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	-2
MOVEMENT:	18
HIT DICE:	10
THACO:	11
NO. OF ATTACKS:	4
DAMAGE/ATTACKS:	3d6/3d6/3d6/3d6
SPECIAL ATTACKS:	Глазные лучи
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	20%
SIZE:	L (рост 12')
MORALE:	Фанатик (17)
LEVEL/XP VALUE:	7,000

Ретриверы созданы могущественными существами Бездны, то ли таинственными правителями расы, именуемой танар'ри, то ли злыми божествами, считающими план Бездны своими владениями.

Этих гнусных существ на Первичном Материальном можно встретить редко, разве что когда их посылают туда со специальным заданием. Как можно догадаться по их названию, ретриверов посылают вернуть, мертвыми или живыми, персону или группу лиц, оскорбивших кого-то из могучих Бездны.

Наиболее распространенная форма ретривера – гигантское паукообразное существо, первые четыре лапки которого оканчиваются большими костяными выступами, чье сходство с гигантскими тесаками не может не тревожить. У ретриверов шесть глаз: два для зрения, а остальные четыре для особых функций (см. ниже). Из-за низкого Интеллекта ретриверы не в состоянии общаться с обитателями Первичного Материального плана.

В редких случаях, особенно, если искомая персона хорошо знакома с реалиями Бездны, ретривер может явиться в образе скорпионоподобного существа, обладающего теми же способностями, что и в паучьей форме.

Сражение: Когда ретривер физически увидит свою цель, он, простой как валенок, бесстрашным и неотвратимо начинает преследование. Основная, и обычно первоначальная, атака ретривера проводится четырьмя незрячими глазами. Каждый из четырех незрячих глаз обладает одной из четырех, отличной от других, врожденных способностей: «лист пламени» (10 HD повреждений), «конус холода», «молния» и «камень в плоть». Глазные атаки накладываются, как у волшебника 10-го уровня. В любой данный раунд можно задействовать до двух глаз, определяемых случайным образом. После использования каждому глазу требуется шесть раундов на перезарядку.

Ретривер может атаковать всеми четырьмя тесаками одновременно, нанося по 3d6 повреждений каждым. Ретривер не может атаковать глазами, пока дерется тесаками. Излюбленная тактика ретривера – потратить два первых раунда, атакуя глазами, затем сблизиться и поработать тесаками, пока глаза перезаряжаются.

Для поисков своей добычи ретривер может накладывать заклинания «отыскать путь» и «волшебное зеркало» по шесть раз в день каждое. Рабочей поверхностью для «волшебного зеркала» служит глаз «камень в плоть».

Подобно танар'ри ретриверы обладают следующими дополнительными силами: «темнота в радиусе 15 футов», инфразрение и «безошибочная телепортация».

Существа, у которых меньше 6 HD, и искатели приключений 5-го уровня и ниже могут бежать в панике, оказавшись в 30 футах от ретривера, если не выполнят спас-бросок от магии. Существа с Интеллектом животного или ниже удирают автоматически, без спас-броска.

Ареал/Общество: Ретриверов окружает множество слухов. Один из слухов утверждает, что ретривер столько лет будет искать свою жертву, сколько слоев в Бездне. Другой слух намекает, что умершие люди и драу хаотично-злого мировоззрения на самом деле превращаются в ретриверов. Только самым бессердечным, жестоким и хитрым душам открыт этот путь. Говорят, что в награду за успешное выполнение миссии их вечная пытка уменьшается. При такой-то мотивации не удивительно, что ретриверы столь настойчивы.

Иногда, когда в охоте принимают участие танар'ри, ретриверы используются в качестве скакунов – размером они с мамонта, и потому прекрасно подойдут всем, кроме совсем уж крупных, танар'ри. Для езды на ретриверах используются паланкины.

Экология: Ретриверы используются как одноразовые охотничьи псы. Как они создаются – это секрет, ведомый лишь правителям Бездны и лордам танар'ри, и его никогда не откроют выходцам с иных планов.

Когда ретривер погибает, он мгновенно исчезает в клубах красновато-зеленого дыма, эквивалентного «вонючему облаку». Облако и его последействия держаться 1d6 раундов. Это единственное физическое свидетельство, остающееся после ретривера.

Рув (Ruve)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Необычный
ORGANIZATION:	Стая
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	От высокого до гениального (13-18)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Законно-добрый
NO. APPEARING:	1-10
ARMOR CLASS:	5
MOVEMENT:	18
HIT DICE:	4+4
THACO:	16
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d6
SPECIAL ATTACKS:	Псионика
SPECIAL DEFENSES:	Псионика
MAGIC RESISTANCE:	15%
SIZE:	S (рост в холке 3')
MORALE:	Очень стойкий (13-14)
LEVEL/XP VALUE:	975

Рув – порода собаки, обладающей внушительным интеллектом и психическими силами. Окрас варьируется от песчано-коричневого до блестяще-черного, и их часто принимают за диких или боевых собак. В глазах рува горит понимание, далеко превосходящее уровень обычной собаки.

Типичные рувы довольно вежливы и дисциплинированы, хотя часто ведут себя как обычные собаки, чтобы выяснить намерения партии. Обычно они открываются только партиям с преобладающе добрым мировоззрением. Рувы понимают всеобщий, но не могут на нем говорить.

Сражение: Рувы не любят кусать противников, поскольку считают такое поведение свойственным диким животным, вместо этого они предпочитают пользоваться своими психическими силами. Действуют и сражаются они в хорошо обученных стаях, используя сложную стратегию и тактику, загоняя своими маневрами противника в неудобное положение.

Как правило, рувы не кровожадны и удовлетворяются нокаутированием или изгнанием врага. Несмотря на это, если противник несомненно злой, рувы будут атаковать, чтобы убить. В рукопашной они храбры и отважны, и их так просто не запугаешь.

Психические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSPs
4	3/3/11	EW, PB/TS, MBr, TW	=Int	100

Обычные силы:

*Психокинез – Науки: *телекинез, детонация*. Посвящения: *оживить объект, контроль тела, контроль огня, контроль звука*.

*Телепатия – Науки: *связь разумов, зонд*. Посвящения: *сокрыть мысли, контакт, невидимость, зарешеченный разум, послать мысли, истинный слух*.

*Психопортация – Науки: *вероятностное путешествие*. Посвящения: *якорь пространства-времени*.

Ареал/Общество: Где расположен родной мир рувов – неизвестно, но их странствия привели их на иные планы и миры. Они замечательно адаптируются, а их нрав приспосабливается к миру, где они находятся.

Теплые сухие пещеры – вот выбор рува для логова. Самки сражаются наравне с самцами. Супружеская пара приносит годовой помет в 2d4 щенка, у каждого из которых HD 2+2 и только телепатические дисциплины с соответствующими способностями. Зрелости рувы достигают к одному году.

Рувы необычайно разумны и обладают хорошо развитой культурой. При помощи сил психокинетики они создают произведения искусства и часто собираются, чтобы вместе повыть свои парящие и невыразимо прекрасные композиции.

К несчастью, чувство культуры сделало рувов снобами. На других особых собак, вроде мерцающей собаки или лхи из дикого космоса, они смотрят свысока, считая их неотесанными деревенщинами. Простые собаки, вроде диких собак, боевых собак или обычные домашние породы не стоят даже оскорблений. Если рув вступит в контакт с разумом человека или получеловека не столь умного, как сам рув, бедный собеседник будет без конца выслушивать об этом факте. Наиболее высомерные рувы встречаются на Кринне (**аффтар, учи матчасть!**), Семле, Ториле и в диком космосе. Там и сям бродят небольшие стаи, рассказывая людям о своей родине, бесплодном пустынном мире, где мало металла. Многие люди, однако, не обращают на их воспоминания внимания, считая их байками.

Рувам часто свойственно посылать мысленно малоизвестные обыденные факты искателям приключений, независимо от ситуации.

Мудрецам или высокоуровневым магам рувы часто наносят нежданные визиты – стая всегда заинтересована в поиске новых знаний и фактов.

Экология: Рувы хорошо приспособлены к сокращению поголовья злых псионических монстров. Они естественные враги пожирателей интеллекта, иллитидов, монстров су, и мыслеедов. При встрече с этими противниками весь снобизм забывается, и рувы атакуют с неистовой яростью, рожденной инстинктивной ненавистью.

Хотя у них нет блох, иногда рувы подхватывают церебральных паразитов. С вероятностью 35% у каждого встреченного рува будет 1d4 таких паразита.

Паладины и законно-добрые священники и псионицисты стремятся обзавестись преданным спутником-рувом. Больше, похоже, ни у кого не хватает терпения выносить интеллектуальное бахвальство рувов.

Убивец (Scathe)

SPECIES:	**Убивец**	**Личинка**
CLIMATE/TERRAIN:	Ледяные равнины	Ледяные равнины
FREQUENCY:	Редкий	Очень редкий
ORGANIZATION:	Стая	Выводок
ACTIVITY CYCLE:	Ночной	Ночной
DIET:	Хищник (падаль)	Хищник (падаль)
INTELLIGENCE:	Низкий (5-7)	Нет (0)
TREASURE:	Qx5	Нет
ALIGNMENT:	Хаотично-злой	Нейтральный
NO. APPEARING:	4-16	2-5
ARMOR CLASS:	5	9
MOVEMENT:	1, коньки 24	1
HIT DICE:	4+4	1
THAC0:	15	19
NO. OF ATTACKS:	3	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d4/1d4/2d6	1d6
SPECIAL ATTACKS:	Яд	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Камуфляж, иммунитет к заклинаниям	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет	Нет
SIZE:	M (5')	T (длина 1’-2’)
MORALE:	Очень стойкий (16)	Бесстрашный (20)
LEVEL/XP VALUE:	975	35

Окрас убивцы монотонного молочно-белого цвета. Прочная жесткая кожа совершенно лишена волос. Между руками и телом натянута тонкая перепонка, оканчивающаяся у колен. Длинные когти на ногах загибаются вниз, играя роль природных ледовых коньков. Используя в качестве паруса свою перепонку, они быстро скользят по бесплодным арктическим равнинам.

Убивцы обладают превосходным инфразрением, действующим на расстоянии до 120 футов. Также они способны улавливать тепловые излучения на огромных расстояниях и могут обнаружить теплокровное существо размером с человека на расстоянии до одной мили.

Убивцы – близкие родственники харриеров, хищников из джунглей, которые планируют с деревьев при помощи своих перепонок между рук.

Сражение: На фоне льда или снега неподвижного убивца очень трудно обнаружить – противники получают штраф -2 к броскам ошеломления. Даже движущихся убивцев трудно заметить ночью, когда они обычно охотятся. Температура тела убивца отличается от окружающей среды лишь чуть-чуть, поэтому инфравидение также почти бессильно его засечь. Если ночью посторонние звуки, вроде завываний ветра, скрывают звуки «коньков», противники все равно получают штраф -2 к броскам ошеломления.

Взрослые убивцы охотятся стаями. Они налетают на противников, атакуя когтями и клювами. Если убивец попадает клювом, то с вероятностью 25% он впрыснет обжигающий яд. Яд наносит дополнительно 2d6 повреждений, и боль вынуждает жертву делать броски атаки со штрафом -2. Успешный спас-бросок от яда уменьшит повреждения вдвое и погасит часть болевого воздействия, оставляя жертву со штрафом -1 к атаке и максимальным штрафом -2 ко множественным атакам. Действие яда длится 5d4 раунда – все это время жертва не может пользоваться премиями Ловкости для своего AC.

Ко всем основанным на холоде атакам и дыханию белых драконов у убивцев иммунитет.

Ареал/Общество: Эти монстры пользуются рудиментарным языком из завываний и визгов, которые прочие существа часто путают со свирепыми арктическими ветрами,

бушующими там, где водятся убивцы. Логова устраивают в пустотах и расщелинах ледяных равнин, скитаясь стаями по всей территории. Стая состоит их вожака-самца, 1d4 других самцов и «гарема» из 1d4 самок у каждого из самцов.

Вожаки стай меняются довольно регулярно. Самый сильный молодой убивец бросает вожаку вызов, и они сражаются за превосходство без всякой жалости. Бой часто оканчивается тем, что погибают оба, и вожаком становится совсем другой убивец. Самки проигравшего делятся между оставшимися самцами.

Брачный сезон бывает раз в год. Примерно через месяц после спаривания самка откладывает 2d6 яиц в грубое гнездо в логове. Хищники, несчастные случаи и голод самих убивцев сокращают количество яиц до 1d4+1. Из уцелевших яиц выходят личинки – прожорливые монстры, сжирающие всякую еду, какую смогут найти. Лишь немногие личинки, 1-3, выживают в первые два месяца, превращаясь в маленьких, но полностью сформированных убивцев. После этого превращения они становятся полноценными членами стаи.

Помимо стай у убивцев нет никакого общества, и нет никаких свидетельств о наличии у них цивилизации.

Экология: Стая убивцев нападет на любое животное, которое приблизится на достаточное расстояние, чтобы быть обнаруженным, включая больших и агрессивных существ вроде драконов. Также они едят любую доступную падаль, включая мертвых или жестоко израненных убивцев.

Желающие обзавестись свирепым и непредсказуемым сторожевым животным покупатели могут заплатить до 500 gp за яйцо или личинку убивца. Дрессировке они практически не поддаются. Попав в более теплую среду, впадают в летаргию.

Личинка

Личинки убивцев идентичны личинкам харриеров – маленькие, похожие на червей существа с пятнистой бурой кожей. Из яиц выходят уже с хорошо развитым, хотя и беззубым клювом, который растет и развивается вместе с личинкой. У приблизившейся к зрелости личинки есть конечности и прочие органы, видимые под кожей. При наличии достаточного количества еды, личинка быстро созревает, сбрасывая кожу через два месяца.

Простынный вурдалак, призрачная простыня (Sheet Ghoul, Sheet Phantom)

SPECIES:	**Простынный вурдалак**	**Призрачная простыня**
CLIMATE/TERRAIN:	Любой	Здания
FREQUENCY:	Очень редкий	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой	Ночной
DIET:	Трупы	Нет
INTELLIGENCE:	Средний (8-10)	Средний (8-10)
TREASURE:	Нет	Нет
ALIGNMENT:	Хаотично-злой	Хаотично-злой
NO. APPEARING:	1	1
ARMOR CLASS:	2	3
MOVEMENT:	9	6, Fl 6 (C)
HIT DICE:	4+2	3
THAC0:	17	18
NO. OF ATTACKS:	3	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d3/1d3/1d6	1d4
SPECIAL ATTACKS:	Кислотные брызги	Удушение
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет	Нет
SIZE:	M (5’-7')	См. ниже
MORALE:	Очень стойкий (14)	Очень стойкий (13)
LEVEL/XP VALUE:	650	270

Простынный вурдалак получается, когда призрачная простыня убивает своих жертв. При обычных обстоятельствах простынные вурдалаки неотличимы от обычных вурдалаков. При ближайшем рассмотрении у многих простынных вурдалаков обнаруживаются тонкие, похожие на паутинку нити белого материала, прилипшие к лицу, либо же нечто вроде савана. Эти нити и саван – то, что осталось от призрачной простыни.

Призрачная простыня выглядит почти прозрачной прямоугольной простыней. По цвету бывает от снежно-белого до тускло-серого, а размеры могут быть от 11 до 16 футов в ширину и от 7 до 12 футов в длину, четверть дюйма толщиной. Кроме двух светящихся зеленых пятен, выполняющих функцию глаз, других черт лица у нее нет. Глазные пятна видны только тогда, когда простыня находит жертву и собирается напасть.

Сражение: Простынный вурдалак атакует двумя лапами, нанося по 1d3 повреждений каждой, и клыками, нанося 1d6 повреждений.

В отличие от традиционного вурдалака, простынный не парализует своим прикосновением. Однако он может брызгать из пасти тонкой струйкой едкой кислоты, причиняющей 1d8+1 повреждений (вдвое меньше при успешном спас-броске от разящего дыхания). Дальность полета брызг 10 футов.

Простынные вурдалаки изгоняются как призраки (spectre) и уязвимы для всех атак кроме «сна», «очарования» и аналогичных влияющих на разум заклинаний.

Призрачные простыни перемещаются вдоль стен и потолков домов и прочих зданий, падая на потенциальных жертв сверху. Если призрачная простыня попадет по намеченной цели, она оборачивается вокруг жертвы, причиняя в каждом последующем раунде по 1d4 повреждений от удушения. Обратите внимание, в первом раунде повреждения не наносятся.

Окутанная призрачной простыней жертва не может двигаться, и если по удерживающей жертву простыне наносится удар, то жертва получает столько повреждений же, сколько и монстр. Одновременно простыня может обернуться вокруг одной жертвы размером с человека (размер M) или двух жертв размером с карлика или меньше (размер S) – простыня натягивается очень плотно. Жертва не может отбиваться,

разве что оружие будет размером с кинжал или меньше, и уже было в руке жертвы, когда она угодила в простыню. Жертва может вырваться при успешном броске сгибания прутьев/подъема решеток, Сила призрачной простыни приравнена к 15. Можно делать только одну попытку вырваться в раунд.

Если жертва погибает внутри призрачной простыни, простыня сливается с трупом, образуя простынного вурдалака. Этот процесс занимает 12 часов.

Призрачные простыни уязвимы для всех атак кроме «сна», «очарования» и прочих воздействующих на разум заклинаний, и изгоняются как посланцы смерти (wraith).

Ареал/Общество: Простынные вурдалаки обожают населять старые замки, поместья и дома, особенно, если там есть фамильный склеп или кладбище. Излюбленная пища простынных вурдалаков – это трупы, хотя они не откажутся и от живого мясца. Обычные вурдалаки и бледняки могут инстинктивно отличать своих собратьев от простынных вурдалаков. Обычные вурдалаки и бледняки осыпают простынных бранью и часто прогоняют их.

Призрачные простыни обитают внутри строений с кроватями. Здание может быть заброшенным или малоиспользуемым. Были случаи, когда призрачные простыни поселялись в малоиспользуемых гостиных процветающих особняков.

Есть достаточно общих черт у призрачных простынь и таящихся наверху, чтобы некоторые ученые выдвинули версию, о том, что первые – это получившаяся из вторых нежить. Однако иные мудрецы и ученые заявляют, что призрачные простыни – это настоящие простыни, впитавшие жизненную сущность умершего на них злого человека. Злая душа запечатывается в простыне и вынуждена скитаться вокруг в качестве призрачной простыни.

Экология: Хоть они и нежить, но простынные вурдалаки обожают пожирать как падаль, так и свежеубитую добычу.

Призрачные простыни в пище не нуждаются, поэтому над ними не довлеет необходимость сливаться с жертвами. Призрачные простыни убивают ради чистого злого удовольствия.

Шокер (Shocker)

CLIMATE/TERRAIN:	Любая суша
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Нет
INTELLIGENCE:	Средний (8-10)
TREASURE:	Q
ALIGNMENT:	Хаотично-нейтральный
NO. APPEARING:	2d4
ARMOR CLASS:	0 или 10 (см. ниже)
MOVEMENT:	15
HIT DICE:	5-10
THACO:	5-6 HD: 15 7-8 HD: 13 9-10 HD: 11
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	3d4 электричеством
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	См. ниже
SIZE:	M (рост 6’)
MORALE:	Элита (15-16)
LEVEL/XP VALUE:	5 HD: 2,000 +1,000 за каждый доп. HD

Шокеры – пытливые существа с Квази-стихийного плана Молнии. Испытывают необычайное любопытство к Первичному Материальному плану и любят изучать тамошнюю флору и фауну.

Выглядят шокеры сверкающими наборами необычных доспехов, окутанными потрескивающими разрядами голубых молний. При приближении шокера или к шокеру этот сияющий эффект усиливается.

Сражение: Благодаря своей пытливой и хаотичной природе, шокеры – противники крайне непредсказуемые. И действительно, выбор тактических приемов и целей для атаки обычно меняется у них в каждом раунде. Некоторые мудрецы выдвигают версии, что шокеры так делают для того, чтобы изучить реакцию своих противников, а заодно и повергнуть тех в замешательство.

Прикосновение шокера причиняет 3d4 электрических повреждений тому, кого он ударит в этом раунде боя. Ударенным шокером позволено сделать спас-бросок. АС носящих металлические доспехи или имеющих металлические щиты приравнивается к 10, хотя поправки Ловкости и за магию остаются в силе. Шокеры получают премию к попаданию +2 против цели в пластинчатых доспехах, +3 против цели в латах и +4 против цели в полных латах.

Также шокеры могут каждый второй раунд бить молнией. Эта молния аналогична заклинанию волшебника «цепочка молний» - ударив первый объект или существо, молния затем по дуге поразит серию дополнительных целей в радиусе действия (40 ярдов). Первой цели молния наносит 1d8 повреждений за каждый HD шокера. Поразив первую цель, молния перепрыгнет к следующей ближайшей цели, затем к следующей и т.д. При каждом прыжке молния утрачивает по 1d8 повреждений, пока совсем не выдохнется. Успешный спас-бросок от разящего дыхания снизит полученное повреждение на 50%. Однако всякий раз, когда шокер бьет в бою молнией, он сам теряет 1 HD силы.

Шокеры поражаются только волшебным оружием, против всего метательного и неметаллического оружия у них AC 0. Однако против металлического рукопашного оружия у шокеров AC 10. Успешные атаки причиняют шокеру обычные повреждения, но сам атакующий при этом получает от шокера разряд электричества в 3d4 повреждений.

Шокерам позволен спас-бросок против основанных на огне и на холоде атак. Успешный спас-бросок означает, что шокер не получает повреждений, провал спас-броска означает лишь половину повреждений. «Молния», что вполне естественно, усиливает шокера (прибавляется 1 HD и соответствующее количество hp за каждую основанную на молниях атаку против него до максимума в 10 HD). Этот эффект также применим к атакам прочих шокеров. И действительно, одним из излюбленных тактических приемов для нескольких шокеров будет атаковать и усилить способности одного или двух из их числа. Такие усиленные версии, известные как «штормовые войска», представляют собой необычайно могучих противников.

У шокеров иммунитет ко всем видам заклинаний «очарования», «сна» или «удержания». Также на них не действуют яды и паралич. Во всем остальном магическая сопротивляемость шокеров составляет 50%. Вылитая на шокера вода всего лишь увеличит интенсивность вспышек молний.

Ареал/Общество: Шокеры обычно обитают на Квази-стихийном плане Молнии, перемещаясь в неистовой и хаотичной манере, свойственной этому царству. Увлечение шокерами Первичным Материальным планом позволяет набирать из них проводников путешественникам на план Молнии.

При каждой возможности шокеры отправляются на Первичный Материальный план. Иногда порталы случайно открываются во время особо свирепых гроз или неосторожными волшебниками.

Если шокера все-таки удастся убить, его броня рухнет кучей мелкой, инертной пыли. Также там, как правило, можно будет найти несколько самоцветов (1d4) стоимостью от 50 до 1,000 gp. Неизвестно, для чего ни находятся в теле шокера, хотя ходят версии, что они служат своеобразным фокусирующим механизмом для его энергий.

Экология: В качестве проводников на плане Молнии или слуг на Первичном Материальном плане шокеры могут быть весьма ценным приобретением. Однако их хаотичная и непредсказуемая природа делает их опасными и ненадежными. Любые сделки с шокерами необходимо заключать побыстрей, пока те не передумали.

Пыльные останки шокеров лучше всего использовать в изготовлении *палочки молний*.

Мостовик (Spanner)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Нет
INTELLIGENCE:	Средний (8-10)
TREASURE:	См. ниже
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	0
MOVEMENT:	3
HIT DICE:	10-15
THACO:	11 (при 10 HD)
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	0
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	G (длина 100’-200’, ширина 10’-30')
MORALE:	Фанатичный (17-18)
LEVEL/XP VALUE:	5000 (10 HD) +1000 за каждый HD свыше 10

Мостовики, также именуемые живыми мостами, первоначально были созданы, чтобы помогать охранять конкретную башню волшебника, но с той поры сбежали на природу.

Как и подразумевается их названием, выглядят они большими, каменными арочными мостами с одним пролетом, со всеми перилами, опорами и так далее. Тип камня, потеков, растущих на нем вьюнов и прочие подробности будут соответствовать местной среде (см. ниже). Отличить этих существ от настоящих мостов необычайно трудно. Только карлики или персонажи с талантами инженера либо каменщика могут определить природу мостовика. В этом случае требуется успешная проверка Интеллекта или соответствующего мирного навыка со штрафом -6, прежде чем удастся разглядеть истинную природу моста.

Сражение: Мостовики предпочитают не нападать, если это вообще возможно. Они доброжелательные, даже дружелюбные, им больше нравится сплетничать и собирать информацию, а не драться. Будучи существами любопытными и разумными, они стерпят довольно значительную нагрузку, если существа вокруг будут разговаривать. Однако если их перегрузить, или переходить по ним без дозволения, мостовики становятся злонравными и безжалостными. Если жертва находится возле края (не дальше пяти футов от перил), мостовик попытается спихнуть ее за борт, в противном случае он раскроет под жертвой дыру в себе. В обоих случаях требуется проверка Ловкости при -4, чтобы удержаться на мосту. Повреждение от подобной атаки зависит от того, сколько от моста до земли или воды (1d6 повреждений за 10 футов падения до максимума в 20d6, и дополнительная возможность утонуть, если мостовик перекинут через водную преграду). Мостовики обнаруживают врагов, определяя их вес на своей поверхности, или ощущая колебания их шагов в почве на расстоянии до 150 футов.

Мостовик достаточно разумен, чтобы понять, что животным может понадобиться переправа, и что говорящий мост их отпугнет. Мостовик позволяет пользоваться собой животными, не нападая на них. Он всячески будет противиться ненужной охоте в своих окрестностях. Существа, охотящиеся из спортивного интереса, будут автоматически атакованы, как только попытаются пересечь мостовика.

Мостовики сделаны из камня, а потому обладают исключительным AC 0. Более того, от колющего и режущего оружия (типы P и S) они получают лишь половину повреждений, хотя дробящее (тип B) наносит полные повреждения.

Также мостовики могут раз в день применять способность подобную заклинанию «каменной кожи», которая защитит их от 8 атак.

HD мостовиков пропорционален их длине: 10 HD при длине 100 футов и по одному дополнительному HD за 20 футов длины до максимума в 200 футов (15 HD). Погибнув, они просто перестают двигаться, становясь обычными, неодушевленными каменными мостами.

Они не ценят сокровища, как мы их понимаем. Любые сокровища, находящиеся в окрестности мостовика, происходят от его жертв. Такие сокровища часто повреждены падением с моста, или их может смыть недавний разлив реки, протекающей под мостовиком.

Ареал/Общество: Мостовикам любопытно все и вся. Часто можно договориться о проходе по мостовику, просто заговорив с ним и обеспечив его сплетнями, новостями, пустяками и так далее. Сами они, как правило, невыносимые сплетники и лжецы.

Чтобы вписаться в конкретный пейзаж, мостовики окрашиваются потеками, добавляют растительности, принимают цвет местного камня или камуфлируют себя еще каким способом.

Никто толком не знает, как же мостовики попали в дикую природу. Считается, что первоначально их создали эксперименты волшебника с мимиками, когда он пытался создать существо для охраны рвов и провалов вокруг своей башни. Мостовики многое узнали от проходящих по ним путников, шедших повидать волшебника, включая и то, как двигаться. Они отрастили ложноножки, которые медленно (4 раунда) сформировались в грубые ноги, позволяющие двигаться с черепашьей скоростью MV 3. Мостовикам свойственно годами оставаться в одном месте, но они уйдут, если почувствуют, что местные жители их раскусили, или же не хотят больше с ними разговаривать.

Мостовики сделаны из камня, а потому не нуждаются в пище. Они не размножаются и, похоже, продолжительность их жизни не имеет естественных пределов.

Экология: Как правило, мостовики – благо для окружающего природного сообщества, поскольку ничего не требуют от него и наказывают злоупотребляющим им.

Ствингер (Stwinger)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой умеренный
FREQUENCY:	Обычный (редкий)
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Ночной
DIET:	Травоядный
INTELLIGENCE:	Высокий (13-14)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Хаотично-нейтральный
NO. APPEARING:	1 (2-4)
ARMOR CLASS:	7
MOVEMENT:	6
HIT DICE:	3 hp
THACO:	20
NO. OF ATTACKS:	2
DAMAGE/ATTACKS:	Особое
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	T (1,5’-2’)
MORALE:	Стойкий (11-12)
LEVEL/XP VALUE:	15

Ствингеры – крохотные гуманоиды с рудиментарными крылышками. Живут, чтобы развлекаться. Тошнотворно миленькие.

Сражение: Ствингеры – не бойцы. Единственная цель в их жизни – развлекаться. Самым забавным ствингеры считают раскачиваться на длинной бороде, а потому обожают карликов и прочие бородатые расы. На втором месте по предпочтительности у них существа с длинными волосами.

В «бою» ствингер выпускает феромоны, вынуждающие всех существ в радиусе 40 футов сделать спас-бросок от разящего дыхания, иначе они будут «очарованы». Как только он очарует одного или больше бородача или волосатика, ствингер начнет потеху, раскачиваясь и перелетая от одного к другому, причиняя 1 повреждение каждые 2 раунда из-за того, что слишком сильно дергает за волосы.

Как только hp «качелей» упадут ниже 50% от того, что было в начале столкновения, «качелям» разрешается еще один спас-бросок, правда со штрафом -4, чтобы разорвать «очарование». Провал спас-броска означает, что жертва позволит ствингеру продолжать играться, пока не сама свалится без чувств. Играть с лежащими существами не интересно, поэтому вряд ли ствингер опустит hp жертвы ниже нуля. Существо, у которого осталось 0 hp из-за забав ствингера, не погибает, а просто теряет сознание, поскольку полученные повреждения эквивалентны «повреждению на оглушение».

Даже существа, успешно выбросившие спас-бросок, испытывают затруднения с атакой ствингера – он такой миленький! Прежде, чем атаковать такую милашку, любой искатель приключений должен сперва выбросить на d20 меньше своего Обаяния, а потом – меньше своего Телосложения. Атаковать можно только если обе проверки будут успешны. «Очарование» ствингера не препятствует атакам, не подразумевающим причинения ему вреда, скажем, оттащить ствингера от «качелей».

Если товарищи «качелей» попытаются атаковать, ствингер наложит «зеркальные подобия», что может делать до трех раз в день, а затем попытается удрать. Если ствингера убедить, что он делает «качелям» больно, он может согласиться оставить жертву в покое.

Ареал/Общество: Ствингеры предпочитают теплые, уютные жилища, с мягкой мебелью и обилием роскоши. В большинстве жилищ ствингеров есть свисающие с

потолка веревки, сплетенные из волос, служащие ствигнеру и как украшение, и для игры. У них нет общин, лишь раз в три года они собираются на «Великую встречу», где обмениваются веревками и выбирают себе пару. Великая встреча длится десять дней, после чего каждый ствингер возвращается в свой одинокий дом.

В редких случаях женщина-ствингер рожает нескольких детенышей вместо более обычного одного. У таких детей будет телепатическая связь друг с другом, и когда они будут достаточно взрослы, чтобы покинуть родительский дом – в возрасте одного года – они построят общее жилище. Такие ствингеры будут держаться вместе всю свою жизнь, и всегда водятся возле крупной общины карликов. Они будут наведываться к карликам как минимум через день, обычно по вечерам.

Ствингеры травоядны, предпочтение отдают клубням и бобовым. Еды они не выращивают, предпочитая собирать ее в дикой природе или на окрестных фермах и рынках. В голодные зимние месяцы они могут обходиться одной травой.

Ствингеры могут летать на очень короткие расстояния, но делают это, как правило, лишь перепрыгивая с одних «качелей» на другие. Больше всего им нравится играть, когда «качелей» несколько.

В поисках «качелей» ствингеры могут удаляться от дома на три мили. Часто это означает, что они строят два жилища, одно называется домом, а второе служит для протяженных прогулок туда, где есть «качели».

Любое косматое существо, забредшее на территорию ствингера, считается «качелями». В конце концов, а как еще могла оказаться такая милая качалка возле домика ствингера? Ствингеры могут говорить на языке пикси, брауни и эльфов. Обладают зачаточным знанием языка карликов и гномов.

Экология: Ствингеры не нуждаются в сокровищах, только в своих веревочках, которые все равно недостаточно прочны, чтобы послужить гуманоидам. Если удастся выдоить «чарующую» железу живого ствингера или не позднее часа с момента его смерти, жидкость можно использовать в создании «любовного зелья».

Суссур (Sussurus)

CLIMATE/TERRAIN:	Тропическая или субтропическая суша
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Низкий (5-7)
TREASURE:	X (P)
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	3
MOVEMENT:	15
HIT DICE:	10
THACO:	11
NO. OF ATTACKS:	2
DAMAGE/ATTACKS:	3d6/3d6
SPECIAL ATTACKS:	Накалывает
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	См. ниже
SIZE:	L (рост 7’-12')
MORALE:	Элита (15-16)
LEVEL/XP VALUE:	7,000

Суссуры – дальние родственники ходячих курганов. Выглядят человекообразными безголовыми кучами гниющего бамбука, передвигающимися на всех четырех конечностях.

Сражение: Суссур – смертельно опасный противник, и вовсе не зря борется с ходячим курганом за титул «самой смертельно опасной формы известной растительной жизни». Его «передние лапы» оканчиваются губительно острыми бамбуковыми когтями, причиняющими 3d6 колющих (тип P) повреждений при каждом попадании. Но еще ужаснее то, что каждый, кому не повезет быть ударенным обоими когтями в одном раунде, надавливается на бамбуковые колья, покрывающие экзоскелет суссура. Жертвы получают дополнительно 3d8 повреждений от таких «объятий».

Снаружи суссур покрыт экзоскелетом из нескольких слоев разлагающегося бамбука, что дает ему солидный AC 3. Так как сила удара поглощается несколькими слоями гниющего вещества, любое оружие причиняет суссуру только половину обычного повреждения.

«Молния» суссурам вреда не причиняет, но, в отличие от ходячих курганов, не приносит и пользы. Основанные на огне и холоде атаки причиняют лишь половину повреждений суссурам, а при успешном спас-броске и вовсе не вредят. К огню суссуры питают такое отвращение, что немедля атакуют любого, у кого окажется факел или фонарь. Аналогично атакуют и заклинателей, продемонстрировавших огненные заклинания.

Суссуры восприимчивы к действующим на растения заклинаниям, но получают премию +2 к спас-броску от них. Сообщалось, хотя это так и осталось неподтвержденным, что суссуры очень уязвимы для заклинания «искривление дерева» (получают 3d10 повреждений).

Суссуры могут вдыхать и выдыхать воздух через бесчисленные бамбуковые трубочки, покрывающие поверхность их тела. Такие действия вызывают характерную «фирменную» песню-гуделку суссуров. На неподготовленных искателей приключений эти зловещие потусторонние звуки могут произвести ужасающее воздействие. Услышавшие эту песню должны сделать спас-бросок от заклинания иначе уснут на 3d4

часа или пока их не атакуют физически. Эта странная музыка действует даже на некоторую нежить (у которой 4 HD или меньше). Этот феномен называется «сон мертвецов». «Спящая» нежить не может изгоняться и уничтожаться изгнанием, но от физической атаки проснется, чтобы защищаться.

Считается, что продолжительность жизни суссуров свыше 1,000 лет при условии, что они смогут найти достаточно еды. Мозгов или стоящих упоминания жизненно важных органов у них нет. Скудный умишко и прочие компоненты жизнеобеспечения децентрализовано разбросаны глубоко под покровом экзоскелета. Таким образом, отсечения конечностей суссуру вообще не вредят. При утрате одной из «конечностей» оставшаяся масса существа переформировывается, отращивая новую конечность в следующем раунде боя. Только когда повреждения проникнут сквозь крепкий экзоскелет, суссур погибнет. Но даже тогда, если его останки останутся в одной куче, он вернется к жизни через 2d6 часов. Такие суссуры будут крайне слабы (1d8 hp) и постараются вернуться в свои сырые логова, где будут лечиться и нянчить свой гнев.

«Видит» и «слышит» суссур отслеживая колебания воздуха своим утыканным трубочками экзоскелетом. Таким образом, у суссура иммунитет ко всем формам магии, воздействующими или зависящим от зрения или слуха. Суссуры могут даже обнаруживать таким образом присутствие невидимых предметов или существ.

Среди зарослей бамбука или тростника суссуры практически невидимы (штраф -3 к броскам ошеломления противников). Они ждут в этих зарослях, пока другие существа не приблизятся. Затем суссуры либо выбегут для непосредственной атаки, либо начнут свою гуделку, стремясь сперва обезвредить противника. Многие партии погибли оттого, что выбрали место для лагеря слишком близко от логова суссура.

Ареал/Общество: Подобно своим родичам ходячим курганам суссуры встречаются только в теплых регионах с обильными осадками и растительностью. Плотные заросли бамбука или иных похожих на тростник растений служат излюбленными логовами суссуров.

Известно, что, несмотря на свой одинокий образ жизни, суссуры общались друг с другом при помощи легких и незначительных изменений в песне-гуделке. Однако очень редко двое или больше суссуров сближаются на достаточное расстояние, чтобы пообщаться таким образом.

Экология: Суссуры часто конкурируют за территорию и добычу с ходячими курганами, поэтому большинство суссуров нападают на ходячие курганы, как только их увидят.

Симбиотическая медуза (Symbiotic Jelly)

CLIMATE/TERRAIN:	Под землей
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Особое
INTELLIGENCE:	Полу- (2-4)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	8
MOVEMENT:	1
HIT DICE:	2
THACO:	19
NO. OF ATTACKS:	Нет
DAMAGE/ATTACKS:	Нет
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	T (диаметр 2"-3")
MORALE:	Стойкий (12-14)
LEVEL/XP VALUE:	270

Симбиотическая медуза – дальний родственник желатинового куба. Она занимает весьма специфическую экологическую нишу, а потому у нее свой собственный, пусть и необычный, образ жизни. Она живет, контролируя сознание другого существа, с помощью которого обеспечивает себе защиту и пропитание.

Благодаря небольшим размерам (около 2-3 дюймов в диаметре) этих медуз трудно заметить. Внешне они похожи на обычных медуз – желтые, сферические или слегка приплюснутые пузыри. Из тела торчит около трех дюжин тонких усиков, служащих антеннами, посредством которых эти медузы общаются и контролируют других существ (см. ниже). Они прозрачные, легкого молочного оттенка, но никакой жесткой внутренней структурой не обладают.

Сражение: Эти существа выбирают необитаемые пещеры, в которых селятся, приклеиваясь к потолку в тени, где их почти невозможно обнаружить. Когда в пещеру заходит хищник, симбиотическая медуза пытается применить врожденную способность «очаровать монстра», чтобы убедить при помощи телепатии чужака оставаться и нападать на всех прочих существ, если они войдут. Не хищников, существ с иных планов и нежить медуза проигнорирует. Затем медуза использует другую мощную подобную заклинанию способность, аналогичную заклинанию «покров», создавая две яркие иллюзии. Первая иллюзия заставляет очарованного монстра выглядеть гораздо более слабой разновидностью самого себя, а вторая создает манящие, но иллюзорные сокровища в пещере. Природа сокровищ будет определяться симбиотической медузой при помощи подобной «ESP» силы, вызнающей интерес жертвы к пещере. Также «ESP» используется для определения реакции жертвы на иллюзии, чтобы медуза могла их быстро изменять ради большей достоверности. Эти изменения происходят так быстро, что наблюдающий иллюзию не в силах уловить крохотные изменения у себя под носом. Для таких наблюдателей (кроме очарованного монстра) единственный шанс распознать иллюзию – сделать спас-бросок от заклинания со штрафом -7. Таким образом, если будет очарован огромный пещерный медведь, он будет выглядеть слабым медвежонком, в то время как в задней части пещеры будет проходить богатая золотая жила, если туда заходит карлик, или приготовлено роскошное пиршество, если забредет голодный полуросли к.

Питается симбиотическая медуза, высасывая энергию из хищника, когда тот ест. Энергия высасывается с расстояния примерно десять футов от участка кормежки. Если чужака убьет очарованный медузой хищник, то в момент его трапезы, медуза будет высасывать силу. Если очарованный монстр проиграет бой, медуза попытается «очаровать» победителя, и убедит его заменить бывшего сторожа. Такая любопытная диета служит причиной уникального поведения медузы. Считается, что медуза питается эмоциями, извлекаемые из удовлетворения инстинктивного побуждения есть.

Коммуникационные усики симбиотической медузы хрупки, но быстро отрастают, за 1d3 хода после того, как были уничтожены. Уменьшение количества усиков пропорционально снижает вероятность медузы общаться с носителем. То есть, если уничтожены 6 из 36 усиков, то с вероятностью 6 из 36 (1 из 6) контакт будет прерван, и контроль над существом-носителем утрачен.

Ареал/Общество: Если симбиотическая медуза не ест в течении месяца, она отращивает похожее на раковину защитное покрытие и впадает в спячку. Спать она будет до тех пор, пока в пещеру не зайдет хищник и можно будет начать процесс «очарования». Таким образом, симбиотическая медуза, очаровавшая пещерного медведя, как правило, будет спать зимой, когда медведь впадает в спячку.

Экология: Симбиотические медузы изучены недостаточно. Из-за их большой редкости, очень мало известно об их магическом или коммерческом применении. Сообщается, что дистиллированный экстракт из симбиотической медузы можно использовать в определенных магических изделиях, включая зелья, имитирующих свойственный медузе симбиотический образ жизни. Роль симбиотической медузы в местной экосистеме до сих пор не выяснена. Известно, что ее разумность носит инстинктивный, а не приобретенный характер.

Терифран (Terithran)

CLIMATE/TERRAIN:	Эфирный план (см. ниже)
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Средний (8)
TREASURE:	Разнообразные разряженные волшебные предметы, большинство из них бесполезны
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	3 (6 на Эфирном плане)
MOVEMENT:	15 (18 на Эфирном плане)
HIT DICE:	5+1
THACO:	15
NO. OF ATTACKS:	2
DAMAGE/ATTACKS:	1d4+1/1d4+1
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	Поражается только серебряным или волшебным оружием
MAGIC RESISTANCE:	50%
SIZE:	S (рост 4')
MORALE:	Стойкий (11)
LEVEL/XP VALUE:	270

Терифран – низенький (рост 4 фута) гуманоид с длинными мускулистыми руками, непропорционально большой и деформированной головой, и когтистыми кистями и ступнями. У себя дома на Эфирном плане он выглядит чешуйчатым зеленовато-серым существом, но, попадая на Первичный Материальный план, он выглядит всего лишь слабой тенью. Большинство терифранов говорят только на своем языке, хотя некоторые говорят еще и на всеобщем (вероятность 15%).

Сражение: Терифран сражается в основном ради еды, а его любимое блюдо – заклинатели с Первичного Материального плана. В обычном рукопашном бою на Первичном Материальном плане терифран дерется двумя когтистыми руками, нанося по 1d4+1 повреждений каждой, но он старается избегать такого типа боя, предпочитая свои уникальные магические силы.

Терифран может по желанию «обнаруживать магию». Кроме того, у него есть еще четыре магические силы, которые он может использовать в сумме до шести раз в день: «Оглушающий взрыв» - взрыв эфира, оказывающий тот же эффект, что заклинание волшебника 7-го круга «слово силы, оглушить» на всех существ в радиусе 10 футов. Отменяется успешным спас-броском от магии. «Высосать силу» - удаляет все знания о заклинаниях на сегодняшний день из сознания волшебника, отменяется успешным спас-броском от разящего дыхания. Если атака терифрана будет успешной, волшебнику придется отдыхать и штудировать книгу заклинаний как обычно, чтобы восстановить заклинания. «Причинить серьезные раны» - как заклинание жреца 4-го круга, активируется прикосновением (требуется обычный бросок атаки), спас-бросков нет. Прикосновение терифрана автоматически «причиняет серьезные раны», но использовать силу надо в этот же раунд рукопашной. Если атака будет успешной, к магическим повреждениям добавляются и раны от когтей. «Транспортировка» - пересылает терифрана и еще одного человека в логово терифрана на Эфирном плане. Но жертву требуется сперва схватить (делается обычная атака двумя когтями, если хотя бы один попадет, жертва считается схваченной). Спас-бросков нет.

Когда терифран встречает искателей приключений, его главной задачей будет схватить выбранного заклинателя и транспортироваться с ним на Эфирный план. Поэтому одно из шести применений силы припасается для «транспортировки». Если схватить не получится, а бой будет складываться против него, терифран «транспортируется» сам, чтобы спастись.

В своем логове на Эфирном плане он причиняет 1d8+1 повреждений когтями. Там он может использовать силы 16 раз в день вместо шести, и «оглушающий взрыв» причиняет 1d6+1d8 повреждений.

Ареал/Общество: Терифран существо одиночное. Защищая свои «охотничьи территории» (области Эфирного плана, соответствующие богатым магической энергией областям Первичного Материального плана), терифран держится особняком и в своих границах, за исключением той поры, когда его охватывает побуждение размножаться. Очень редко (5%) можно встретить больше одного терифрана. О детенышах терифрана до шести месяцев заботится мать, затем выгоняет их из логова, предоставляя их самим себе.

Основная диета терифрана это волшебники с Первичного Материального плана, в основном потому, что волшебники становятся очень легкой добычей, как только терифран высосет их заклинания. Терифран охотится на волшебников, отслеживая магические завихрения и водовороты на Эфирном плане, вызываемые использованием больших количеств магической энергии на Первичном Материальном плане. Любое успешное заклинание волшебника высоких кругов привлечет его (вероятность 10% для заклинания 7-го круга, 20% для 8-го круга, 30% для 9-го круга и т.д.). Жреческая магия терифрана не привлечет, но заклинания волшебника, наложенные высокоуровневым рейнджером из AD&D1, привлекут. Также не пройдет мимо его внимания кумулятивное использование заклинаний на площади 60 на 60 футов на сумму в 16 кругов и выше, наложенные подряд (то есть заклинание 6-го круга, еще 6-го, потом 4-го, наложенные в течении трех раундов) и использование заряженного магического предмета на протяжении трех раундов подряд. Обратите внимание, кумулятивное наложение заклинаний и использование заряженных предметов могут производиться различными персонажами или монстрами.

С вероятностью 35% любое из вышеизложенного выманит терифрана на Первичный Материальный план. Материализуется он в пределах 1d10 футов от вызвавшего магический разряд существа. Затем он попытается «высосать силу» из любого волшебника, какого найдет, и забрать его с собой на Эфирный план, чтобы сожрать.

Экология: Большинство драколисков считают терифранов лакомством. По этой причине, обзаведясь безопасным логовом на Эфирном плане, терифраны очень редко его покидают.

Дети грома (Thunder Children)

CLIMATE/TERRAIN:	Умеренный/любая
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Группа
ACTIVITY CYCLE:	Ночь и/или гроза
DIET:	Страх
INTELLIGENCE:	Средний (8-10)
TREASURE:	F
ALIGNMENT:	Нейтрально-злой
NO. APPEARING:	1d6
ARMOR CLASS:	-1
MOVEMENT:	6, Fl 18 (A)
HIT DICE:	7
THACO:	14
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	2d8
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	Поражается оружием +1 или лучше
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	S (высота 4’)
MORALE:	Средняя (10)
LEVEL/XP VALUE:	2,000

Дети грома, также известные как дети бури, ночные грохотуны и молниевики, это шкодливые, злокозненные существа, которые выходят «поиграть» во время свирепых грозовых бурь, особенно по ночам. Их игры для прочих существ довольно вредоносны.

Эти «дети» блестяще-черные худые гуманоиды с тонкими конечностями и рудиментарными крыльями. Их лица как у людей, хотя у них крохотные рожки на висках и заостренные ушки. У детей грома глаза без зрачков, полыхающие как молнии.

У детей грома есть свой язык, состоящий из тресков, завываний и грохота. Многие также говорят на всеобщем и искусны в подражании обычным звукам вроде скрипа дверей, тяжелых шагов и тому подобное.

Сражение: дети грома сражаются несколькими способами. Самый простой и непосредственный – укусить на редкость мощной клыкастой пастью. Жертва не только получит 2d8 повреждений, но и должна будет выполнить спас-бросок от заклинаний. Провал означает дополнительные 10 повреждений от электричества.

Каждый ребенок грома также может накладывать следующие заклинания, как на седьмом уровне мастерства: «цепочка молний» (вылетает из глаз), «порыв ветра», «облако тумана», «темнота в радиусе 15 футов». Каждое заклинание можно накладывать семь раз в день, хотя в каждый данный момент может действовать только одно заклинание.

Дети грома также могут чуять страх в радиусе 120 футов и принимать газообразную форму, напоминающую маленькую черную грозовую тучку.

Наиболее изощренная манера атаковать детей грома хитрая и психологическая. Во время свирепых бурь дети грома развлекаются, открывая окна и двери, грохоча ставнями, расшвыривая небольшие предметы во дворе и делая прочие гадости, повышающие беспокойство их жертв из-за бури. Страх жертв – вот что питает детей грома.

В каждом раунде, когда ребенок грома пытается напугать жертву, та должна сделать спас-бросок от паралича. Провал означает, что жертву захлестнул страх, и она теряет одно очко Мудрости, высосанное ребенком грома. Когда Мудрость жертвы достигнет 0, она умрет от страха, если только не выкинет спас-бросок от магии смерти. Выжившие жертвы могут восстановить Мудрость со скоростью 1 очко за 12 часов.

Дети грома также могут бесшумно двигаться и скрываться в тенях с 70% в каждой способности. Также они иммунны к страху. У детей грома инфравидение 120 футов, и они могут видеть даже сквозь магическую темноту.

Ареал/Общество: Дети грома обитают в небольших пещерках, вырытых в грозовых облаках. Эти облака были магически усилены примерно так же, как облака, удерживающие замок облачного великана. В логовах нет сокровищ, поскольку дети грома в подобных вещах не заинтересованы.

У детей грома нет пола. Они размножаются, влетев в грозовые облака и получив удар молнией. Если существо выполнит спас-бросок от магии, в тот самый момент, как послышится раскат грома от этой молнии, народится ребенок грома с половиной силы. Если существо провалит спас-бросок, оно погибнет. «Новый» ребенок грома достигает зрелости через шесть месяцев. В каждом встреченном логове детей грома с вероятностью 10% будет 1d4+1 детенышей.

У детей грома нет вожаков. Они действуют совместно, потому что так выгодней, хот иногда одинокий «ребенок» может развлечься, самостоятельно терроризируя жертву.

Любимые места, где являются дети грома, это нечто особо мрачное, вроде старых кладбищ, покрытых плесенью особняков и темных замков на утесах над морем. Любое место, пробуждающее страх в людях, полулюдях или гуманоидах, будет идеальным местом для ребенка грома.

Дети грома, нашедшие дорогу в Равенлофт, обожают его. В этом царстве теней дети грома чувствуют себя, как попавшие в свою версию рая.

Экология: Из-за своей капризной натуры дети грома имеют множество врагов. Среди них джинны, воздушные стихиали, облачные великаны, штормовые великаны и пегасы. Штормовые и облачные великаны называют их «летучие мыши грома» и считают их такой же неприятностью, какой люди считают крыс в своем доме.

Ходят слухи, что кровь ребенка грома – это полезный ингредиент в некоторых рецептах *зелья газообразной формы* и *зелья контроля погоды* (как заклинание жреца 7-го круга, хотя само зелье считается только теоретической возможностью).

Тролль, ледяной (Troll, Ice)

CLIMATE/TERRAIN:	Умеренный или арктический, но всегда возле воды
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Племя
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Средний (8-10)
TREASURE:	Q (D)
ALIGNMENT:	Хаотично-злой
NO. APPEARING:	2-12
ARMOR CLASS:	8
MOVEMENT:	9
HIT DICE:	2
THACO:	19
NO. OF ATTACKS:	2
DAMAGE/ATTACKS:	1d8/1d8
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	L (рост 8’)
MORALE:	Стойкий (11)
LEVEL/XP VALUE:	175

Ледяной тролль – это меньший и более умный родственник обычного тролля, и, скорее всего, он является результатом магических экспериментов. Он сильно напоминает своего более распространенного кузена, только с полупрозрачной и очень холодной кожей. Ледяные тролли известны как хитрые и злые существа, держащие людей и полулюдей в качестве скота.

Поскольку ледяным троллям для регенерации требуется вода, они никогда не покидают свое озеро или реку, и создают хитроумные ловушки для заманивания жертв к себе.

Сражение: Ледяные тролли достаточно организованы и разумны, чтобы знать о своих слабостях, и редко начнут невыгодный для себя бой. В отличие от более крупных и менее умных кузенов, они не бросятся в атаку очертя голову, а часто попытаются выдергивать более слабых противников по одному, рассчитывая принести домой живую добычу.

Ледяные тролли обычно атакуют когтями (1d8 повреждений каждой лапой), но известно, что изредка они пользуются оружием (10%), получая +4 к повреждению оружием благодаря своей троллиной Силе. Атаки могут направляться против разных противников.

Сила регенерации у ледяного тролля не столь мощная, как у обычного. Чтобы ледяной тролль мог регенерировать по 2 повреждения в раунд, необходимо погрузить его в воду. Чтобы использовать свое преимущество регенерации, тролли часто разбивают стоянки в мелководных прудах. Если hp ледяного тролля снизятся до нуля, то он не умрет, а просто упадет на землю, чтобы восстановить потерянные hp.

Из-за тонкой и хрупкой природы ледяного тролля, можно отсечь его конечность режущим оружием (тип S). При немодифицированных 20 на броске атаки режущим оружием отсекается одна из конечностей. Отсеченные конечности также регенерируют по 2 hp в ход, пока они погружены в воду. Если отсеченная конечность не попала в воду, она проползет 30 футов в поисках воды, и всегда будет двигаться в направлении воды, если та находится в пределах досягаемости. Если в течении 24 часов отсеченная конечность не сможет воссоединиться с телом ледяного тролля, она погибнет. Для ледяного тролля это

небольшая печаль, поскольку, пока он остается в контакте с водой, он может отрастить утраченную часть тела в течении недели.

Огонь и кислота это единственные способы атаки, нейтрализующие способность ледяного тролля к регенерации. Если сжечь огнем или кислотой ледяного тролля, у которого осталось 0 hp, он погибнет без шанса на регенерацию. Из-за физиологии ледяного тролля основанные на огне атаки наносят ему двойные повреждения. Ледяные тролли совершенно невосприимчивы к холоду и холодным заклинаниям, а из-за своей магической природы поражаются лишь волшебным оружием и снарядами.

Как указывалось выше, ледяные тролли часто защищают свои стоянки, зайдя по щиколотки в воду, и атакуя из водоема. Они часто размещают сети на дне таких водоемов, чтобы изловить или хотя бы спутать своих противников.

Ареал/Общество: Ледяные тролли живут группами по 6-12 особей в арктических и субарктических районах, возле открытой воды. Поскольку они, с одной стороны, умнее, а с другой – не столь живучи, как их более крупные кузены, у них выработалось сильное чувство сотрудничества. В каждой группе есть вожак, обычно самый умный ледяной тролль. Вожаки отвечают за то, чтобы группа была в сытости и сохранности.

Ледяные тролли живут возле населенных мест, рассчитывая подстерегать и ловить людей и полулюдей. Ледяные тролли часто кладут приманки в ловушки для искателей приключений, используя сокровища, снятые с предыдущих жертв. Поселения также снабжают их более привычным скотом, который хоть и не столь вкусен, как человечина, но считается в трудные времена съедобным.

Логова ледяных троллей всегда расположены возле озер или рек. Там ледяные тролли складируют все накопленные сокровища, а также 5-20 пленников людей или полулюдей. Пленников хорошо кормят зерном и овощами, что позволяет ледяным троллям никогда не сидеть без еды слишком долго.

Ледяные тролли спариваются весной, рождая одного детеныша осенью. Когда группа ледяных троллей чересчур разрастается, она разделяется, после чего одна из групп уходит на поиски нового логова.

Экология: Живущие в арктических областях ледяные тролли иногда охотятся на реморхазов, а иногда ловят даже одинокого морозного великана.

Кровь ледяного тролля часто используется в изготовлении *морозных мечей* и *колец устойчивости к холоду*.

Шпаненок (Tween)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Очень (11-12)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1 (с вероятностью 10% 1-3)
ARMOR CLASS:	10
MOVEMENT:	По-разному
HIT DICE:	1
THACO:	20
NO. OF ATTACKS:	1 (только на Эфирном Плане)
DAMAGE/ATTACKS:	Оружием
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Эфирность
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	S (рост 3’)/Особое (см. ниже)
MORALE:	Особое (см. ниже)
LEVEL/XP VALUE:	175

Шпаненок – это паразит с Эфирного Плана. У себя дома он выглядит низеньким, приземистым, уродливым гуманоидом с кургузыми ручками и ножками, без шеи. На Первичном Материальном Плане шпаненок выглядит как дымчатые или тенистые очертания в пределах шести футов от того, кого он выбрал «носителем».

Сражение: Шпаненок может атаковать или быть атакованным только на Эфирном Плане, или если нанести на клинок *масло эфирности* и т.п. Если подобное сражение происходит, шпаненок будет биться оружием, обычно мечом. На Первичном Материальном Плане он не обладает возможностью атаковать, да и необходимости защищать себя там у него фактически нет.

Шпаненок может на несколько секунд видеть будущее, и может вкладывать эти видения будущего в подсознание своему носителю. Шпаненок также может передвигать относительно легкие материальные объекты на короткие расстояния, действуя с такой скоростью, что может повлиять на движение оружия в бою. Например, он может подправить ход меча своего носителя так, чтобы тот попал, а не промахнулся. Как результат, любой персонаж или существо с «партнером» шпаненком получает два броска костей вместо одного всякий раз, как требуется бросать кости, и использует более выгодный из этой пары бросков. Это применимо ко всем броскам: атаки, повреждения, спас-броскам и т.д. Благодаря этому носитель шпаненка выглядит очень «везучим» в глазах любого, кто не знает о паразитирующем на нем шпаненке.

В то время как на действия носителя шпаненок оказывает явно благоприятный эффект, на любое другое существо в радиусе 50 футов, будь то друг или враг, он оказывает противоположный эффект. В то время как носителю шпаненок дарует удачу, его паразитическая природа поглощает удачу из всех, кто окажется поблизости. Для всех существ/монстров в радиусе 50 футов делается два броска всякий раз, когда требуется бросок, и используется менее выгодный. Таким образом, персонаж с партнером-шпаненком служит своеобразным проклятием любому товарищу и обычно все заканчивается его изгнанием из любой партии искателей приключений, которая знает о его паразите.

Ареал/Сообщество: Из-за приземистой и в чем-то уродливой естественной внешности шпаненка на Эфирном Плане большинство прочих тамошних обитателей считают его одной из низших форм жизни, и до прочих существ, включая других шпаненков, его не допускают. По этой причине большинство шпаненков предпочитают заражать существ Первичного Материального Плана и жить чужой жизнью среди них, сбегая от собственного одиночества на Эфирном Плане.

Выбирая носителя, шпаненок предпочитает разумное существо, человека или почти человека, но они не отдают особого предпочтения искателям приключений. Проведя несколько часов с новым носителем, шпаненок постепенно обретает общий облик и характеристики носителя, возле которого появляется «тень». Выбрав себе носителя, шпаненок остается с ним постоянно, пока один из них не погибнет. Ни шпаненок, ни носитель не в силах разорвать связь между ними. Если носитель погибает, шок и горечь утраты буквально разрывают шпаненка надвое, приводя к рождению нового шпаненка. Затем оба шпаненка, как правило, начинают искать новых носителей, «старый» шпаненок практически сразу, а «новый» - как только выяснит, сколь жалкой может быть жизнь шпаненка на Эфирном Плане.

На Эфирном Плане шпаненки едят практически все, что могут найти, когда же они обзаводятся носителями на Первичном Материальном Плане, то питаются «удачей» окружающих его существ. Тело его остается на Эфирном Плане и больше не нуждается в обычном питании.

Экология: Естественных врагов на Эфирном Плане у шпаненков нет, как впрочем и друзей – таким образом, большинство шпаненков вскоре после рождения отыскивают себе носителей на Первичном Материальном Плане.

Ходят слухи о неких магических исследованиях природы шпаненков – а именно, как отделить шпаненка от его носителя, не вызывая смерти того или другого. Заклинание «желание» подтвердило свою эффективность, и были проведены эксперименты с комбинацией «развеять магию», «снять проклятие» и «предельный переход», но результаты оказались катастрофичными. *Амулет защиты от обнаружения и нахождения* обычно отваживает шпаненка от вселения в персонажа. Шпаненки предпочитают выбирать разумного носителя, и они не могут просочиться в сознание существа в присутствии этого амулета.

Амплбай (Umpleby)

CLIMATE/TERRAIN:	Умеренный/лес
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Клан (Ы?)
ACTIVITY CYCLE:	Дневной
DIET:	Травоядный
INTELLIGENCE:	Низкий (5-7) (но см. ниже)
TREASURE:	См. ниже
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1-3
ARMOR CLASS:	4
MOVEMENT:	9
HIT DICE:	6
THACO:	15
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d4
SPECIAL ATTACKS:	Электрический разряд
SPECIAL DEFENSES:	Иммунитет к электрическим атакам
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	L (рост 8’)
MORALE:	Очень стойкий (14)
LEVEL/XP VALUE:	420

Амплбай – это восьмифутовый и четырехсотфунтовый ходячий курган неухоженных, спутанных, бурых волос. Губы и глаза еще можно разглядеть на лице, но все прочие части тела сокрыты под мехом.

Когда с ним сталкиваются в его родных умеренных лесах, амплбай не станет ни нападать, ни прятаться – будет просто тупо стоять и таращиться.

Сражение: Амплбай будет драться, защищаясь, если на него напасть, но обычно не станет драться ни за, ни против партии искателей приключений. Когда же он все-таки дерется, то причиняет по 1d4 повреждений своими руками.

В теле амплбая накоплен огромный заряд статического электричества. Каждый день он может нанести 50 повреждений электроразрядом, просто коснувшись своей жертвы. Для этого нужен обычный бросок попадания, разве что жертва ни о чем не подозревает. В случае такой атаки любые металлические доспехи приравниваются к AC 10, хотя учитываются соответствующие премии магии и Ловкости. Амплбай может нанести все 50 повреждений одним ударом, а может регулировать величину наносимых повреждений, обычно причиняя 1d8+8 повреждений. Когда он нанесет 50-е очко повреждения, то немедленно погрузится в сон, восстанавливая электрический заряд со следующей скоростью:

Спит меньше 1 часа: 4d4 единиц электрических повреждений.

Спит 1-4 часов: 25 единиц.

Спит 4-8 часов: 37 единиц.

Спит больше 8 часов: 50 единиц.

Амплбай часто плетет сети из своих волос и хранит их, обернув вокруг талии. Он может метать эти сети на расстояние 30 футов с точностью стрельбы из лука на короткой дистанции. К сетям или электрическому разряду он прибегнет, только если ему угрожают. Само собой, у него иммунитет к электрическим атакам.

Ареал/Общество: Амплбай довольно туп. У этих существ нет организованного общества, стоящего упоминания. Амплбаи одиночки по природе: ничто не может удерживать их внимания достаточно долго, чтобы возникла заинтересованность в создании общины. При случае в лесу могут встретиться самец и самка и остаться вместе

достаточно долго, чтобы выносить малютку-амплбая. Пара останется вместе пока «малютка» в один прекрасный день не уйдет и не вернется, после чего они утрачивают интерес друг к другу и расходятся восвояси. Ни разу не было встречено больше трех амплбаев одновременно. Обычно они населяют пещеры или выкопанные в земле или склонах холмов норы. Они преимущественно вегетарианцы, питающиеся ягодами и фруктами с деревьев, но если искатели приключений с ними подружатся, то амплбаи будут есть все, чем их станут кормить.

Амплбаи любят блестящие и сверкающие сокровища и могут засечь большие количества драгоценных металлов и камней (больше 1,000 монет и/или 50 каменьев) на расстоянии до 100 футов, даже сквозь твердый камень. В действительности, эти блестящие штучки относятся к тем немногим вещам, которые могут удержать внимание амплбая неограниченно долго. В своем логове он хранит огромные груды этих сокровищ, но даже под угрозой смерти никогда не выдаст, где находится логово (хотя «очаровать монстра», вероятно, может перебороть нежелание говорить).

Встретив партию искателей приключений, амплбай просто увяжется за ними, не помогая в их деяниях, и не желая оставаться позади, постоянно путаясь у них под ногами, и явно неспособный двигаться тихо. Амплбай может, запинаясь, говорить на всеобщем, но редко так поступает, и вообще он существо необщительное. Однако предложение еды и воды гарантирует мгновенную и абсолютную преданность благодетелю, потому что голод и жажда амплбая неутолимы. Также он захочет помочь и дать совет благодетелю. Преданность может разрушиться, только если благодетель не вознаградит амплбая достаточной частью монет и каменьев, обнаруженных благодаря его совету. Если, по его мнению, компенсация будет недостаточной, амплбай покинет партию. Если партия станет его преследовать, он откажется сотрудничать любым способом с кем-либо из них.

Экология: Волос амплбая очень груб, и его на 50% труднее разрезать, порвать или сжечь, чем нить магической паутины. Неповрежденная сеть из его волос может стоить до 100 gp.

Благодаря его способности бить противников током, очень немногие существа желают становиться на пути амплбая, за исключением синих драконов, покидающих свои дома в пустынях, чтобы насладиться легкой закуской из амплбая. К вольтам амплбаи относятся как к особо гнусным вредителям.

Урдуннир (Urdunnir)

CLIMATE/TERRAIN:	Под землей
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Клан
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Особое
INTELLIGENCE:	Очень (11-12)
TREASURE:	M, Q (H, R (TS)10)
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	10-100
ARMOR CLASS:	0
MOVEMENT:	6, Br 6 (см. ниже)
HIT DICE:	2
THACO:	20
NO. OF ATTACKS:	2
DAMAGE/ATTACKS:	1d4
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	25%
SIZE:	M (4,5’ и выше)
MORALE:	Элита (13-14)
LEVEL/XP VALUE:	975 Вождь: 2,000

Давно забытые отпрыски карликов, чье имя переводится с их языка, близко родственного карличьему, «рудоруб». Урдунниры и карлики понимают друг друга примерно на 75%. В карличьих легендах говорится, что урдунниры особо благословлены Думатойном.

Урдунниры очень сильно похожи на горных карликов. Кожа у них обычно светло-серого цвета, а длинные бороды и усы варьируются от светло-серого до темно-серого. Глаза серебряные. Урдунниры весьма заботятся о лицевой растительности, но в остальном же не слишком обращают внимания на ухоженность. У женщин волосы на лице не растут.

Обычно урдунниры носят облегающую одежду из одного предмета, изготовленную из камня и/или металла. Урдунниры прибегают к своим врожденным способностям, делая такое одеяние гибким. Только вожди урдунниров носят одеяния, сделанные полностью из металла.

Сражение: Урдунниры редко нападают на других существ, хотя свои дома, семьи и сокровища будут защищать изо всех сил.

Каждый урдуннир обладает способностью входить в камень и землю и проходить сквозь них, как сквозь воздух. Они хорошо используют эту способность для засад, из-за чего противники получают штраф -3 к броскам ошеломления. Также урдунниры могут проносить с собой другие предметы сквозь камень. Подобным способом они могут транспортировать до своего двукратного веса. При использовании этой способности в атаке сперва урдуннир делает бросок атаки, чтобы схватить свою жертву. В случае успеха, жертве позволен спас-бросок от окаменения, чтобы освободиться. Если вырваться не получится, урдуннир затащит жертву целиком или частично в землю или камень, затем отпустит ее. Тогда земля сожмет тело жертвы, убивая ее. Обратить такую смерть можно только «желанием».

В любой раунд, когда урдуннир проходит сквозь камень, заклинание «фазовая дверь» убьет его на месте.

Также урдунниры обладают врожденной способностью к «камневороту». Раз в раунд они могут воздействовать, аналогично заклинанию, на до восьми кубических футов

камня. Время накладывания составляет только один сегмент, и не требуются никакие компоненты заклинания. В логовах урдунниров часто есть несколько хитроумных ловушек, спланированных с учетом этой способности.

Если урдуннир сконцентрируется на полный раунд, то в следующем раунде он может проделать то же самое и с металлом. За один раз можно воздействовать на до пяти кубофутов металла. Если урдуннир использует эту способность на металле, который несет кто-то еще, или который надет на кого-то, требуется бросок атаки. Если урдуннир подготовился к атаке металлическим оружием, он может его «воротить», когда оно попадает по нему, получая только половину повреждения и делая оружие непригодным. Волшебные оружие и доспехи делают спас-бросок от этой способности на уровне своего хозяина. Если больше ничего не остается, урдуннир атакует кулаками, причиняя 1d4 повреждения при попадании. Оружием они никогда не пользуются.

Вождь урдунниров, «алирд» или золотой лорд, встречается вместе с 20 и более обычными урдуннирами. Алирды носят серебряные или золотые одеяния, у них 3 HD и AC -2. Им совсем не нужно концентрироваться полный раунд, чтобы менять формы металла.

У урдунниров устойчивость к ядам дающая +4 к спас-броскам от ядовитых атак.

Ареал/Общество: Когда раса карликов была молода, бог Думатойн обозлился на то, что карлики проложили норы в его горе, забирая богатства, упрятанные им в землю. И хотя вскоре ему начали нравиться их поделки, но тогда он был очень разочарован. И вот тогда-то он сотворил расу урдунниров из горных карликов и упрятал ее далеко от прочих карликов. Удунниры, благодаря своей способности проходить сквозь камень, могли охотиться за рудой и самоцветами, не разрушая гор. Легенды карликов до сих пор рассказывают об этой затерянной расе, которую называют «сонсамман» или «друзья камня».

Урдунниры используют свою способность, чтобы собирать руду и самоцветы земли, и чтобы придавать форму этим богатствам. Их логова украшены многочисленными статуями и фантастическими произведениями из золота и прочих драгоценных металлов.

Подобно карликам, общество урдунниров строится на кланах, каждый из которых специализируется в отыскании и придании формы конкретному материалу. Известные кланы включают Мрамор, Золото и Рубин.

Экология: Урдунниры не потребляют обычной пищи, питаясь вместо этого самоцветами. Думатойн обеспечил каждое из поселений урдунниров самовосстанавливающимся источником драгоценных камней исключительно для еды. Эти источники урдунниры охраняют насмерть.

Урдунниры – заклятые враги ксорнов, которые часто на них нападают. Ксорна они убьют, как только увидят.

Вольт (Volt)

CLIMATE/TERRAIN:	Тропическая или умеренная суша
FREQUENCY:	Необычный
ORGANIZATION:	Стадо
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Электричество и кровь
INTELLIGENCE:	Животный (1)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	2d12
ARMOR CLASS:	3
MOVEMENT:	0, Fl 6 (D)
HIT DICE:	2+1
THACO:	19
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d4
SPECIAL ATTACKS:	Электрифицированное жало на хвосте, пьет кровь
SPECIAL DEFENSES:	Иммунитет к электрическим атакам
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	S (диаметр около 2')
MORALE:	Стойкий (11)
LEVEL/XP VALUE:	420

Вольты – любопытные маленькие существа, но при этом вспыльчивые и опасные. Эти сферические зверушки охотятся, улавливая электрические импульсы добычи. Вольты часто встречаются в местах с сильными грозами или около таких мест.

Выглядят вольты почти круглыми мотками колючего серого волоса. Видят они при помощи двух огромных выпученных глаз на макушке слегка приплюснутого тела. Также у них есть два маленьких изогнутых рога сразу над пастью. Пасти напоминают присоски полные крохотных зубков, совсем как пасть угря. Равновесие в полете обеспечивает голый хвост длиной 3 фута. На рабочем конце хвоста находится жало с зазубринами и вырабатывающий электричество орган. Вольтов окружает бледно-голубая электрическая аура, видимая только при плохом освещении (свет факела, луны либо полная темнота). Более того, их тела издают любопытный низкий гудящий звук, расслышать который можно только в полнейшей тишине. Также сообщается, что между волосками отдельных вольтов (вероятность 5%) шипят и щелкают небольшие дуги электричества.

Сражение: Вольты обнаруживают свою добычу, засекая электрические импульсы вроде нервной деятельности. Существ с более сложной нервной системой атакуют в первую очередь, в то время как существ с менее активными нервными импульсами (т.е. растения) или вообще без них (т.е. големов) игнорируют.

Чтобы атаковать, вольт сперва приближается к намеченной жертве и пытается укусить ее в шею или другую легкодоступную часть тела, нанося 1d4 повреждений. Успешный укус означает, что вольт накрепко вцепился в шею жертве, и отцепить его получится лишь после гибели жертвы или самого вольта. Затем из пасти вольта выскальзывают сосущие щупальца, позволяющие ему высасывать кровь из жертвы на 1d4 повреждений в раунд, пока он на ней висит.

Прицепившись, вольт также хлещет своим хвостом с заряженным электричеством жалом, которое попадает автоматически. Удар жала причиняет дополнительно 2d6 повреждений. Небольшой процент популяции вольтов (5%) может питаться вместо крови нервной энергией жертвы. В этом случае ротовые щупальца наносят 2d8 повреждений в раунд. Если удастся отцепить вольта, эти повреждения восстанавливаются по 1 hp за ход.

Вольты существа довольно раздражительные и часто нападают на одно или на всех присутствующих без всякой видимой причины.

Ареал/Общество: Вольты летают, применяя магию подобную заклинанию «левитации». Передвижение осуществляется при помощи быстро дергающегося длинного хвоста, аналогично тому, как плавают змеи. Вольты довольно медлительны и неуклюжи, скорость движения 6, класс маневренности D. Когда охотятся, они встречаются близко от земли, и высоко в воздухе при близости грозы.

Вольтов манят источники молний (грозы, заклинания «молний» и т.д.), и возле подобных электрических разрядов им свойственна б**о**льшая агрессивность. В таких условиях, но не чаще раза в год, они могут неожиданно испустить яркий электрический разряд. Через два раунда потрескивающий разряд остынет в детеныша вольта. Вольт-детеныш (иногда их называют «микровольтами») остается возле источника молний, потому что стать взрослым сможет, только если в него ударит молния. Детеныш может прожить не больше 6 часов, и если к тому времени его не ударит молния, он сморщится и погибнет.

Молния также излечивает 2d4 повреждения взрослому вольту, в то время как электрические разряды послабее, вроде заклинания «электрошок», на него не действуют. Вольты пьют кровь, чтобы извлекать из нее вещества (в основном соль) для подзарядки своих электрических органов.

Стадом вольтов управляет единственный вольт, который может пить кровь (а вместе с ней и силу) из других претендентов на роль вожака в своем стаде. У вожака 3 HD и AC 2, но в остальном он идентичен прочим вольтам. Стадо не остается на конкретной территории и не защищает ее, скорее оно будет следовать за погодным фронтом, обещающим грозовую активность. Стада чаще всего встречаются там и тогда, где грозовая активность максимальна.

Экология: Мудрецы неуверенны, какова же роль вольтов на населяемых ими землях. Подозревается, что постоянно окружающая их электрическая аура помогает спровоцировать грозу. Если из мертвого вольта правильным образом вырезать электрический орган, он может пригодиться в сотворении *палочки молний*.

Ксилл (Xill)

CLIMATE/TERRAIN:	Эфирный план; любая суша
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Клан
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Очень
TREASURE:	C
ALIGNMENT:	Законно-злой
NO. APPEARING:	1d6
ARMOR CLASS:	0
MOVEMENT:	15
HIT DICE:	5
THACO:	12 (стрельба 10)
NO. OF ATTACKS:	4
DAMAGE/ATTACKS:	1d4/1d4/1d4/1d4 или оружием
SPECIAL ATTACKS:	Паралич, пленение, см. ниже
SPECIAL DEFENSES:	Эфирность, см. ниже
MAGIC RESISTANCE:	70% (но см. ниже)
SIZE:	M (рост 4')
MORALE:	Элита (15)
LEVEL/XP VALUE:	3,000

Ксиллы – это существа, обладающие способностью путешествовать сквозь Эфирный план, чтобы охотиться на Первичном Материальном плане на людей, которые послужат инкубаторами для их детенышей.

Это низенькие мускулистые двуногие с ярко-красной кожей и четырьмя руками, которыми могут сражаться одновременно. Ксиллы бесполы, у них в жизни одна явная цель – размножение. Они откладывают яйца в человеческий желудок. Яйца растут, используя пищу, съедаемую их «хозяевами», пока не придет время проклюнуться.

Сражение: Ксиллы обладают силой эфирности. Они могут переместиться с Эфирного на Первичный Материальный план за пять секунд, но обратный переход занимает два раунда.

Ксиллы предпочитают атаковать, явившись внезапно из Эфирного плана возле намеченной добычи – благодаря этой тактике противники получают штраф -6 к проверкам ошеломления.

В рукопашном бою ксиллы предпочитают захватывать противника живьем, как правило, две из четырех рук они используют, чтобы когтить и цеплять противника. Удары этих когтей причиняют обычные повреждения, но если обе атаки попадут в один раунд, ксилл автоматически берет противника в борцовский захват. Двумя оставшимися руками ксилл проводит несмертельные боксерские атаки (подробности о боксе и борьбе см. раздел «Бой» в PHB или DMG). Когда ксилл успешно схватит противника, у жертвы есть один раунд, чтобы вырваться из захвата – в конце следующего раунда боя ксилл впрыснет ей парализующий яд. Разрешен обычный спас-бросок от яда, но в случае неудачи жертву мгновенно парализует на 1d4 часа. Ядовитые железы вырабатывают не так уж много этой жидкости – хватает только на два укуса каждые шесть часов – и ксилл не может впрыскивать яд тому, кого еще не схватил.

После того, как жертва будет схвачена и лишена сознания, или схвачена и парализована, ксилл попытается удрать с Первичного Материального плана на Эфирный, чтобы отложить яйца. Процесс занимает два раунда, и пока ксилл и его жертва обретают эфирность, ксилл остается неподвижен и утрачивает устойчивость к магии. Становясь эфирным, он тает в воздухе, улучшая в первом раунде свой AC на 1, во втором – на три.

Когда он вернется на Эфирный план, его устойчивость к магии восстанавливается до 70%, и атаковать его можно будет только эфирно.

Поскольку ксиллы – существа экстрапланарные, заклинание «защиты от зла» удерживает их на расстоянии.

Разочарованные тем, что им не удалось схватить и пленить жертву, ксиллы обычно атакуют, чтобы убить, когтя всеми четырьмя руками.

Ареал/Общество: Ксиллы уроженцы Эфирного плана, и логова у них там. Это бесполые существа, живущие для самозащиты и защиты своих детенышей небольшими шайками. Если атаковать на Эфирном плане, первой реакцией ксиллов будет удрать, и позаботиться о безопасности своих детенышей и служащих инкубаторами пленников.

Между собой и с чужаками ксиллы общаются телепатически.

На Первичный Материальный план ксиллы приходят для охоты на людей, в которых они откладывают яйца. Обычно, они ищут людей, выискивая источники магии на эфирной границе. Это могло бы объяснить, почему ксиллы, похоже, не нападают на обычных граждан, предпочитая владеющих магией искателей приключений. Поскольку искатели приключений также чаще и закаленнее, ксиллы предпочитают их в качестве инкубаторов.

Протяженность жизни у ксиллов 50 лет, размножаются за этот период они дважды. Яйца вызревают в человеческих желудках, снабжающих юных ксиллов едой. Этот процесс занимает приблизительно четыре дня, в этот период заклинание «лечить болезнь» может избавить от напасти. В следующие семь дней личинки причиняют 1d10+10 внутренних повреждений, пытаясь покинуть организм хозяина. В эти семь дней личинок можно убрать из тела хозяина только заклинаниями «ограниченное желание» и «желание». По прошествии этого времени из хозяина выходят 2d8 молодых ксилла, убивая его на месте. Молодые ксиллы вырастают до полных размеров почти мгновенно (1d4 часа).

Экология: Не считая отвратительного способа размножаться, ксиллы никак не влияют на человеческое общество.

Ксварт (Xvart)

CLIMATE/TERRAIN:	Умеренный или тропический/Суша
FREQUENCY:	Необычный
ORGANIZATION:	Племя
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Средний (8-10)
TREASURE:	K
ALIGNMENT:	Хаотично-злой
NO. APPEARING:	40-400
ARMOR CLASS:	7
MOVEMENT:	6
HIT DICE:	1-1
THACO:	20
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d4+1 или оружием
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	S (рост 3')
MORALE:	Средний (8-10)
LEVEL/XP VALUE:	15 Вожаки 35

Ксварты – это жестокая, трусливая раса гуманоидов, обитающая в холмистых, пещеристых регионах. В обществе гуманоидов они занимают место примерно между гоблинами и кобольдами. Маленькие, лысые синекожие существа часто выступают посредниками между этими двумя расами, как правило, доминируя над последней.

Хотя по отдельности они слабенькие, но отличаются крайней плодовитостью, и почти всегда встречаются в больших количествах.

Сражение: На партию людей ксварты нападут, только если будут обладать огромнейшим численным преимуществом. Людей они боятся, но ненавидят полурослико в, и нападут на них, даже не обладая столь огромным численным преимуществом. Также ксварты стараются задирать кобольдов при всяком удобном случае.

Ксварты всегда попытаются поймать противника в засаду и навалиться всей массой, предпочитая вообще обходиться без честной драки. Они любят нападать на спящих или отдыхающих противников, окружая их и набрасываясь, прежде чем добыча успеет осознать, что же на нее обрушилось.

В каждой группе из 20 ксвартов будет как минимум один с сетью, которую попытается набросить на жертву, чтобы опутать и сковать противника. Ксварты стараются пересилить врага, сбив его на землю, чтобы все прочие ксварты могли присоединиться к атаке.

Как правило, ксварты используют короткие мечи, причиняющие 1d4+1 повреждений. Обычно, если идет бой с ксвартами, их будет так много, что щит от них все равно не поможет.

В каждой группе из 100 ксвартов будет один вожак, у которого 11 hp, и атакующий как монстр с 2 HD. Вожак часто вооружен копьем или длинным мечом, наносящим соответствующие повреждения.

В то время, как большинство ксвартов – это бойцы, 5% будут шаманами с заклинаниями священника 2-го круга, и еще 5% - пользователи магии, накладывающие заклинания также максимум 2-го круга. Эти ребята не устремятся в битву, вместо этого

они предпочтут растратить все заклинания, а затем удрать. Как правило, ксвартов-заклинателей сопровождают 1d6 гигантских крыс.

Ареал/Общество: По человеческим меркам общество ксвартов грубое, но эффективно позволяющее выжить мелким созданиям. Ксварты устраивают логова в пещерных комплексах или в лесных чащах. Их не страшат суровости стихий, поэтому носят ксварты простые камзолы из ткани. В одежде предпочитают синие и зеленые цвета, и если бы не оранжевые глаза, они бы хорошо сливались с окружением.

Ксварты живут общинным укладом, каждый день высылая охотничьи партии за едой для всего племени. Они убивают домашний скот или небольших животных, либо устраивают набеги на фермы за урожаем. В еде ксварты непривередливы и приспособятся практически к любой диете.

Женщины ксвартов не сражаются, вместо этого они растят детей и стараются поддерживать порядок в общине. Также они присматривают за многочисленными ловушками, расставленными вокруг лагеря.

На каждые 100 членов племени, в добавок к уже упомянутым вожаку и заклинателям, будет 3 зам. вожака с 8 hp каждый (сражаются как монстр с 1+1 HD). В каждом логове ксвартов в роли сторожей будет 3d10 гигантских крыс.

Помимо своего собственного языка ксварты говорят на гоблинском и кобольдском. По этой причине они часто выступают посредниками между этими часто враждующими расами. Гоблины используют ксвартов в качестве шпионов, а ксварты свысока смотрят на кобольдов. Кабы не многочисленность кобольдов, ксварты бы давно поработили этих более слабых существ.

Ксварты любят захватывать в плен людей, иногда ради выкупа, иногда ради пыток.

Экология: Живут ксварты только 50 лет, и жизнь у них нелегка. Большинство существ крупнее и сильнее их. Спариваются ксварты дважды в год, весной и осенью. От каждого спаривания рождается по два детеныша, о которых заботиться община, пока тем не исполнится семь лет – в этом возрасте они достаточно взрослы, чтобы принять племенные обязанности по охоте и уходе за лагерем.

Зиграат (Zygraat)

CLIMATE/TERRAIN:	Лес
FREQUENCY:	Необычный
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Дневной
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Полу- (4)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	3
MOVEMENT:	Fl 24 (C), Wb 12
HIT DICE:	1
THACO:	19
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d4+особое
SPECIAL ATTACKS:	Яд или выстрел паутиной
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	S (рост 4')
MORALE:	Средний (10)
LEVEL/XP VALUE:	270

Более известные как ястребы-пауки, зиграаты – это необычная помесь птицы и паука. В отличие от настоящих птиц, эти создания способны охотиться при помощи паутины и ядовитого укуса.

Зиграатов сразу же узнает любой, кто хоть раз о них слышал, потому что они напоминают шестиногих охотничьих птиц с паучьим брюшком. Если близко осмотреть пасть этого существа, то можно увидеть ряды крохотных полых клыков, идущих вдоль обоих краев челюстей. Брюшко монстра серого цвета и если его разрезать, внутри обнаружится молочная жидкость, которая, попав на воздух, затвердевает в массу шелковистых нитей.

Сражение: Более пассивная форма атаки зиграата – сплести большую паутину, примерно в десять квадратных футов, на дереве или между двумя вертикальными поверхностями, расположенными напротив друг друга. Затем он отлетает на место с хорошим обзором и выжидает. Хотя паутина не липкая, но она состоит из нескольких различных слоев тонкого шелка, расположенных перпендикулярно друг к другу, образуя похожее на сеть препятствие. Паутина невероятно прочная, но слабо закреплена. Добыча, угодившая в паутину, легко срывает ее с креплений и запутывается в этом же раунде. Немедля с высоты пикирует зиграат и атакует укусом, наносящим 1d4 повреждений, вынуждающим его жертву сделать спас-бросок от яда или получить еще 3d6 дополнительных повреждений. Затем запутанная жертва может каждый раунд делать спас-бросок от паралича, чтобы высвободиться из сети.

Еще один способ атаковать у зиграата – выпустить струю нитей из брюшка на цель размером с человека или меньше в пределах 50 футов. Монстр часто прибегает к этой атаке, когда охотится вдали от логова. Эта атака применима три раза в любой 24-часовой период, и жертве позволен спас-бросок от палочек, чтобы отпрыгнуть в сторону, только если она не застигнута врасплох. Провал спас-броска, или если жертва застигнута врасплох, означает, что она поймана как и в случае выше. Именно эта атака возможна, только если зиграат сидит на ветке дерева или ином насесте, и не может применяться в полете.

Ареал/Общество: Взрослые самцы этого вида встречаются редковато, поскольку в процессе спаривания их убивают и пожирают самки, которые вскоре после этого откладывают 6d6 яичных мешочков в паутинообразное гнездо, сплетенное на вершинах высоких деревьев или в скалистых утесах. Детеныши зиграатов лишены способности летать или создавать паутину, но могут бегать на ножках, с легкостью карабкаясь вверх и вниз по деревьям, скалам или паутине. Их укус наносит 1 повреждение плюс дополнительные 1d4 повреждения ядом при провале спас-броска.

Зиграаты не интересуются сокровищами или самоцветами. Они проигнорируют блестящий предмет, но подберут обрывки ткани или иного материала для своего гнезда. При случае они прикрепляют к деревьям или скалам возле своих гнезд цветастые клочки ткани, чтобы завлечь любопытных существ навстречу неизбежности.

Гнездующиеся зиграаты с детенышами часто имеют поблизости припасенное свежее мясо для прокорма прожорливых птенцов.

Экология: По большей части зиграаты не представляют большой угрозы, поскольку встречаются только в изолированной лесной местности. Также монстры предпочитают сравнительно небольшую добычу и потому они склонны избегать большинства искателей приключений, если те не угрожают их гнездам.

Жидкость из брюшка животного весьма ценится, потому что используется при наложении заклинания «паутина», и все, кто пойман в эту паутину, должны делать спас-бросок при -3, когда пытаются спастись. Одно полное брюшко обеспечивает волшебника материалом на три таких заклинания.

Также из паутины зиграата можно сделать мантию, служащую великолепной защитой при атаке, дающую премию АС в три очка. Из одной полной паутины можно пошить одно одеяние человеческих размеров.